
WARHAMMER
40,000
CODEX
ADEPTUS CUSTODES



ADEPTUS CUSTODES

LA LEGIÓN DORADA

Este PDF es un suplemento hecho por y para fans, el cual contiene las páginas del *Codex: Adeptus Custodes* en inglés que no fueron traducidas ni incluidas en su versión española.
Wikihammer 40K agradece de corazón la labor de las más de dos docenas de voluntarios que han traducido, repasado y maquetado este PDF, ofreciendo su tiempo y su esfuerzo para el disfrute de todos. Ha sido increíble.

Que sirva de testimonio de lo que se puede hacer cuando muchos arriman el hombro.

CONTENIDO

PRÓXIMAMENTE

CODEX MUNDOS ASTRONAVE

Este 2018 la Cruzada Hispánicus seguirá dando prioridad a los objetivos de mayor valor estratégico, que tú mismo votarás como hasta ahora en nuestro grupo de Facebook.

¡Únete, hay gloria suficiente para todos!



CRUZADA HISPÁNICUS

¡Una vez más a la brecha, amigos míos!

Y en esta ocasión os traemos a los Chicos de Oro, Codex nuevo y muy esperado por todos vosotros. Los resultados que obtuvo en la encuesta en nuestro grupo "Warhammer 40.000 Castellano" fueron brutales.

Pero esta vez quisiera hablar, más que del esperado producto, de las dificultades que existen a veces tras su elaboración. En esta ocasión, y en la misma semana, dos de nuestros maquetadores principales perdieron por completo sus discos duros por avería. La madre del tercero tuvo un accidente; y atenderla tiene prioridad sobre cualquier otra cosa, naturalmente.

A veces las cosas no son sencillas en la Hispánicus. A veces toca amartillar el bólter, apretar los dientes y cumplir con el deber en situaciones bastante adversas. Pero ahí es donde se ve cuando un equipo es de calidad y cuando no.

Nuestros queridos maquetadores ya están solventando sus problemas y vuelven a estar listos para seguir adelante. Y, además, estamos entrenando a dos maquetadores más. No vamos a desistir.

Los miembros del Adeptus Custodes tienen el sagrado deber de proteger al Emperador. Y no un año, ni un siglo. Para siempre. La misión de la Hispánicus no concluye ni con un Codex ni con dos. Ni con ocho.

Concluye con todos ellos terminados.

"Ha llegado la hora. Games Workshop ha decidido que no merece la pena que los fans hispanohablantes tengan todo el trasfondo disponible en su idioma.

No vamos a perder el tiempo en quejarnos. Vamos a traducir todo lo que no traduzcan ellos. Para que podáis leerlo gratis, en castellano y para siempre.

Esto es un ejercicio de iniciativa. De no ser una comunidad pasiva que se conforma con recibir las consecuencias de las decisiones de otros, recurriendo como siempre a la pataleta. Si un grupo de señores de Nottingham ha estado en su derecho de quitar páginas en español, nosotros estamos en el nuestro de traducirlas. Y, honestamente, hay pocas cosas más dignas que solucionar uno mismo las cosas que no le gustan.

Si la de Guilliman es la Cruzada Indomitus, la nuestra es la Cruzada Hispanicus y empieza mañana."

– Proclama de inicio de la "Cruzada Hispánicus"

COMPAÑEROS DE LA GUARDIA

TRADUCCIÓN

Ignacio Rebollo
Jose María Carnero
Iván Guerrero
Jordi Cazorla
Raszak
Leonardo Lucarelli
Rubén Martínez
Rodrigo Serrano
Víctor Gil
Carlos de Nova
Dani Havn
Juan Castro
Sergio Abalo
Manuel Durán
Cohle Eklund

REVISIÓN

Alejandro Mateu
Antonio Díaz
Cohle Eklund
Daniel Álvarez
Enzo Andc
Juan Puigcerver
Luis Cano
Miquel Andolz
Nahuel Boscaro
Pitu Calahorra
Rafa Casanova
Sebastián Quintero
Vicente José Pantoja
Nacho Nieto
Fernando Martín

MAQUETADO

Black
David Martínez
Jordi Arias
Rubén Martínez

CONTROL DE ERRATAS

José Carpio Peña

APOYO TÁCTICO

Abel Sanz



Cargaron en la batalla como semidioses, magníficos guerreros que parecían salidos directamente de un fresco en la pared de una catedral. La luz del Emperador brillaba sobre ellos como el resplandor del propio Sol, y su grito de batalla era la voz resonante del Señor de la Humanidad. Frente a su gloriosa carga, los adoradores de los Dioses Oscuros retrocedieron como si los hubieran azotado.



SOMBRAS Y ALQUIMIA

Fue el mismo Emperador quien inventó el proceso por el cual se crean los guerreros del Adeptus Custodes. Más de diez mil años después, los mismos procesos se siguen utilizando, permaneciendo tan envueltos en el secreto y la tradición como lo fueron durante la Gran Cruzada.

"Sólo con un puñado de Custodes a su lado, el Emperador aplastó a los señores de la guerra anarquistas de la Vieja Noche y reclamó Terra. Sólo con unos pocos cientos cementó aquella conquista y abatió la revuelta de los Guerreros del Trueno. Ahora hay diez mil de ellos, dispuestos a aventurarse en la galaxia con todo nuestro poder. Diez. Mil. ¿Exactamente qué posibilidad crees que tienen tus hermanos traidores contra nosotros, perro?"

- Capitán-Escudo Yorta'karin Desmogades, durante el interrogatorio de Varsidious el Susurrador.

Si se dice que los Marines Espaciales son los hijos de los Primarcas, entonces los Adeptus Custodes son la progenie del Emperador mismo. Su poder los impregna, siendo sus bendiciones tan poderosas que pueden proteger a los Custodios de heridas tanto físicas como empíricas. La grandeza del Maestro de la Humanidad corre por sus venas, arde en su mirada y carga el aire a su alrededor para que todos los fieles guerreros respeten y teman instintivamente a estos semidioses de la guerra.

El método por el cual se crean individuos tan notables ha sido conocido solo por los miembros de la casa Imperial, llevándolo a cabo sólo los mejores cirujanos y bioalquimistas de Terra dentro de los dorados laboratorios encerrados que hay apartados de la vista de las masas de la Humanidad. Con los Adeptus Custodes peleando sólo por el Emperador, y sin estar comprometidos con las órdenes ni el escrutinio de nadie más, los secretos de su reclutamiento nunca han sido revelados, ni siquiera los Altos Señores de Terra tienen derecho a exigirlos.

Se sabe que todos los Custodios comienzan sus vidas como infantes de las casas nobles de Terra. Es una marca de increíble prestigio el entregar un hijo a este llamamiento tan glorioso dentro del Imperio, y clanes muy notables de entre la aristocracia Terrana voluntariamente han renunciado a casi generaciones enteras de hijos recién nacidos para ganárselo.

Dichos niños son admitidos cuando todavía están en la primera infancia, porque cuando antes comience la metamorfosis genética en un guerrero de los Adeptus Custodes, mayores serán las posibilidades de éxito. Enormes multitudes hacen cola en la Avenida del Sacrificio, fuera de la Puerta del Ascensor, cuando se produce tal entrada. Estos llenan el aire con frenéticos vítores y plegarias mientras los grandes de la Alta Sociedad de Terra desfilan ante ellos, sumergiéndose en la adoración de las masas incluso cuando entregan a su descendencia para quedar bajo el cuidado del Emperador.

Hay una razón por la cual, a pesar de su remarcable esperanza de vida, los Adeptus Custodes nunca han tenido más de aproximadamente diez mil efectivos. Sencillamente, por cada aspirante digno que tiene éxito, miles fracasan. Un Marine Espacial es creado mediante la introducción de la semilla genética en el cuerpo, así como la implantación de órganos auxiliares. Durante el proceso, estas modificaciones transforman a aquellos quienes las reciben en armas vivientes. Por comparación, cualquier misteriosa bioalquimia usada para desencadenar la transformación en Custodio ocurre a un nivel completamente más profundo, echando raíces en las células, quizás incluso en el alma, de un aspirante.

El proceso de ascensión va más allá de lo puramente físico o espiritual. Aquellos que pudieran unirse a la hermandad del Adeptus Custodes son adoctrinados mentalmente: sus psiques son reconstruidas desde sus cimientos, sus arquitecturas mentales son fortificadas como lo fue el propio Palacio Imperial frente a la traición de Horus, hasta convertirse en fortalezas inexpugnables o colapsar por su propio peso.

Cada aspirante soporta miles de horas de psico-adoctrinamiento y acondicionamiento mnémico. Su formación es absolutamente despiadada, la información es grabada a fuego en sus mentes a un ritmo punitivo que hace enloquecer a muchos. Deben comprender no sólo los principios de la guerra en todas sus formas, y aprender todos los métodos de asesinato, contraespionaje, reconocimiento de amenazas y peligros conocidos por la Humanidad, sino también deben expandir sus mentes en direcciones mucho más esotéricas. Diplomacia y política de estado, astronavegación y geografía interestelar, historia, filosofía, teosofía, arte y un sinnúmero de otras materias deben dominarse a un nivel vertiginosamente elevado.

Gran parte de esta educación es un retroceso a los días en que se esperaba que los Custodios no sólo proporcionaran protección al Emperador, sino también consejo y conversación. Se ha convertido en una tradición aplicada por costumbre, pero sus beneficios aún son evidentes. Esta avalancha de información no solo elimina aquellos cuyas mentes no son suficientemente fuertes, sino que además asegura que, casi en solitario en una era atroz y oscura, los Adeptus Custodes conserven el entendimiento y la perspectiva común y corriente durante la Gran Cruzada. Por supuesto, con tal bendición llega una comprensión trágica de las profundidades a las que el Imperio ha llegado a hundirse; es un mérito para los Adeptus Custodes que tal acción no los lleve a la desesperación.

A los Adeptus Custodes no se les oculta verdad alguna, ya que para cumplir con su deber sin impedimentos deben poseer toda la información acerca de los oscuros terrores que buscan conquistar la galaxia. Tales revelaciones, que erosionan la cordura, eliminan rápidamente a aquellos que no tienen suficiente fortaleza espiritual para cumplir con su deber. Sólo se puede contar con aquellos que, no solo comprenden las ramificaciones más profundas de la guerra por el reino del Emperador, sino que además reconocen el porqué no deben permitir que tales verdades se extiendan más allá de sus propias filas.

Se desconoce cuánto dura el proceso de creación de un Custodio más allá de las puertas del Palacio Imperial. Todos los que sobreviven, emergen como magníficos pretorianos, sus físicos esculpidos y mentes alteradas los hacen tan completamente diferentes que adoptan personalidades completamente nuevas. Extraen sus nombres de textos antiguos, derivados de héroes, monstruos y dioses de la antigua mitología Terránea. Esta práctica no sólo se considera totalmente apropiada para tales seres trascendentales, también permite a las familias nobles de Terra preservar su honor. Todos pueden, y lo harán, reivindicar que fue su descendencia la que demostró la fortaleza para convertirse en Custodio, y nadie les contradecirá.

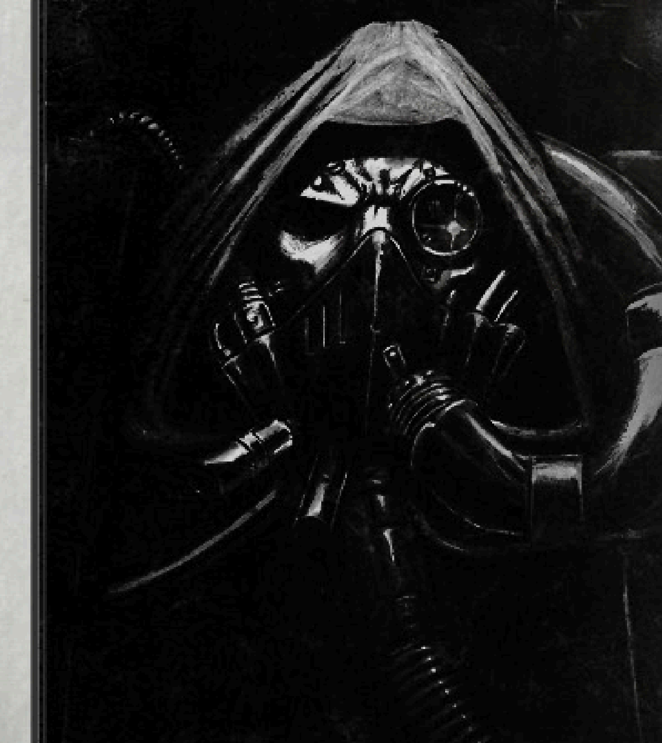
Aunque las mentes de los Custodios están protegidas contra las maquinaciones de brujas y psíquicos, nunca han mostrado dichas habilidades. El Emperador no permitió ninguna grieta en las defensas de su guardaespaldas, porque mientras que los psíquicos en el campo de batalla son indudablemente poderosas armas vivientes, también son inestables. Sus mentes son propensas a ser invadidas por entidades de la disformidad, un peligro al que ningún miembro del Adeptus Custodes jamás tendrá que enfrentar.

A aquellos destacables individuos que sobreviven para unirse a las filas doradas, sus camaradas les brindan un respeto inmediato. No hay discípulos entre el Adeptus Custodes, sólo guerreros valiosos que comprenden la enorme carga de responsabilidad que su poder y autoridad conlleva.

El rol de honor de un Custodio está definido por su nombre. Aunque todos comienzan con un solo epíteto, a medida que estos guerreros logran grandes hazañas son recompensados con nombres adicionales para reflejarlos. En días pasados, era el mismo Emperador quien otorgaba estos títulos. Ahora recae sobre el Capitán General, u ocasionalmente a un Capitán Escudo en el campo de batalla, el otorgar dicho honor a sus camaradas. Los Custodios que han servido durante muchos siglos suele tener docenas de nombres inscritos en el interior de las placas de su armadura o, en algunos casos, incluso grabados microscópicamente en sus huesos. Junto con su nombre, la ascensión a las filas del Adeptus Custodes le otorga a cada individuo sus propias armas y armadura. Linajes enteros de artesanos excepcionalmente hábiles habitan en las doradas torres de Terra, su propósito es fabricar la armadura de auramita y armas perfectamente equilibradas para cada nuevo Custodio. Ciertos nombres como el Clan Halbrinmir o el Clan Gestaxtis son famosos por sus obras maestras marciales, y sus acrecentados maestros artesanos son famosos por las maravillas realizadas.

Los Adeptus Custodes también tienen acceso a un incomparable arsenal tecnológico que data de hace miles de años. Desde las elegantes motos a reacción Dawneagle del Vertus Praetors y la magnífica armadura Exterminador modelo Allarus, hasta los Land Raiders y Dreadnought Contemptor que se vieron en las batallas durante la Gran Cruzada; este equipamiento representa la comprobada excelencia del material del Adeptus Custodes. Las herramientas de guerra manejadas por los guardaespaldas del Emperador nunca fallan o se atascan, ya que están hechas a mano por los herreros más hábiles del Imperio y son mantenidos con los más altos y exigentes estándares inimaginables. Del mismo modo que el guerrero que protege el Trono Dorado debe ser un hombre sin tacha o debilidad, también lo debe ser el equipo del cual dependen para cumplir con sus deberes.

Este increíble armamento, el sinfín de regímenes de entrenamiento que sufren los Custodios, los holo-conflictos de años de duración a través de los cuales luchan, y las guerras en la sombras en las que se ven envueltos luchando en nombre del Emperador por todo el Sistema Solar y mucho más allá, todos estos factores aseguran que los Diez Mil son la mejor fuerza de combate en todo el Imperio.



LOS OJOS DEL EMPERADOR

Aunque sean funcionalmente inmortales, incluso los guerreros del Adeptus Custodes eventualmente se cansan. Algunos sufren daños físicos que afectan a su capacidad para realizar sus tareas como, extremidades perdidas, ojos artificiales u órganos augméticos que disminuyen su perfección física. Otros encuentran que sus facultades mentales comienzan a erosionarse, aunque sea levemente, reconociendo que sus tiempos de reacción o conciencia mnémica no son exactamente lo que alguna vez fueron. Para la gran mayoría de guerreros una reducción de una décima de segundo en la velocidad a la que los golpes se paran o esquivan puede considerarse insignificante. Para un Custodio es un error suficiente para que su guardia llegue a su fin.

Cuando un Custodio juzga que ya no está en forma para cumplir con su deber, entrega todo su equipo al Salón de Armamentos y se desvanece en el vacío de la galaxia vestido con túnicas encapuchadas negras. Esos nobles exiliados aún sirven al Emperador, sin embargo, observando a donde quiera que viajen. Algunos trabajan solos, figuras oscuras y siniestras mientras se deslizan a través de las sombras del reino del Emperador. Otros crean redes de informantes y agentes, utilizando el miedo y la intimidación para garantizar el cumplimiento allí donde la lealtad y el honor no serían suficiente.

Si son testigos de una situación desarrollándose de tal forma que consideren que puede amenazar Terra o al Emperador, estos vigilantes usan canales secretos para advertir al Capitán General. Con lo que las fuerzas de respuesta del Adeptus Custodes lanzan ataques punitivos y a menudo preventivos a través del Imperio, avisados del peligro por los Ojos del Emperador.


"Un hombre sabio saca sus espadas cuando es el momento adecuado para empuñarlas. Un tonto muere con las espadas todavía enfundadas, por temor a que pueda llegar un momento de mayor necesidad. Por el bien del Emperador y el Imperio, debemos combatir a nuestros enemigos."
- Trajann Valoris a Roboute Guilliman, a raíz de la Incursión de la Puerta del León
GUILL

EL ASCENSO DEL PRIMARCA

En los últimos días anteriores a que la tormenta de disformidad estallara y la Gran Fisura dividiera el espacio en dos, se encendió una luz de esperanza desde el imperio galáctico de Ultramar. Gracias a un gran sacrificio y un artilugio antinatural, Roboute Guilliman, Primarca de los Ultramarines, fue traído del filo de la muerte. Su llegada anunciaba grandes cambios para el Imperio.

Cuando las Legiones Traidoras cayeron sobre el Palacio Imperial, durante los últimos momentos de la Herejía de Horus, Roboute Guilliman y sus Ultramarines estaban demasiado lejos para luchar en defensa de su padre. De no haber sido así, el destino de la galaxia, tal vez, hubiera sido muy diferente.

En cualquier caso, después de revivir, Guilliman estaba decidido a no cometer el mismo error dos veces. Al ver que la oscuridad se alzaba para inundar el Imperio, lanzó una desesperada cruzada a través de las estrellas que lo llevó por extraños y sangrientos caminos hasta el mismo mundo del Trono.

Guilliman fue recibido con todos los honores en Terra, se le permitió tener una audiencia con el Emperador por el mismo Comandante Aquilia Kalim Varanor y fue restituido como Lord Comandante del Imperio por el conjunto de los Altos Señores de Terra. Aunque el Primarca que regresaba permanecía exteriormente severo y regio, había sido sacudido hasta lo más profundo de su ser por lo sucedido al Imperio de su padre. Rápidamente comenzó a realizar cambios que permitieran al Imperio luchar contra las hordas del Caos, arrasando la obstinada burocracia y la pedantería del Adeptus Terra a medida que avanzaba.

Guilliman regresó justo a tiempo, ya que no había tardado mucho en empezar su labor cuando la furia desatada de la Gran Fisura invadió el Sistema Solar. Aunque no fue golpeada directamente por las tormentas de disformidad, Terra soportó la carga de las ondas de choque disformes que extinguieron temporalmente la luz del Astronomicón y causaron estragos y miserias desde las agujas más altas del planeta hasta sus criptas más profundas. Los Adeptus Custodes se encontraron aplacando disturbios de cultos apocalípticos y grupos de demandantes fueron arrastrados a la locura y al canibalismo. Bandas de Guardias Custodios se mantuvieron firmes en las oscuras sombras del Palacio mientras los Augures Rúnicos ardían y atemporales horrores estallaban en sus células de contención.

Y llegó lo peor. Intentando asestar un golpe decapitador que arruinara al imperio, una horda de demonios de Khorne desgarró la piel de la realidad asaltando la Puerta del León. Legiones de aullantes Demonios se lanzaron hasta el Palacio del Emperador en un maremoto carmesí, produciéndose una frenética batalla.

Emplazamientos de artillería del tamaño de acorazados, que flanqueaban la Puerta del León, causaron estragos en la diabólica horda, aunque no tenían ninguna esperanza de triunfar. Liderados por Roboute Guilliman y el Capitán General Valoris una hueste combinada de Adeptus Custodes, Ultramarines y Hermanas del Silencio marcharon para encontrarse con los Demonios ante los muros del Palacio del Emperador.



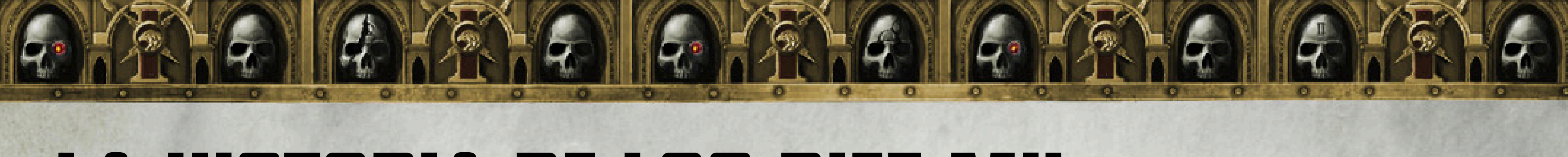
Recordando las escenas de horror del Asedio de Terra diez milenios antes, los dorados guerreros del Adeptus Custodes se enfrentaron a los salvajes demonios cuchillo en mano. Esta vez, liderados por algunos de los mejores campeones del Imperio e impulsados por la furiosa determinación de no volver a fracasar nunca más, prevalecieron. Uno por uno, los ocho Devoradores de Almas que lideraron el ataque fueron eliminados. El coste en vidas fue grande. Los nobles defensores que habían vigilado al Emperador durante miles de años mantenían las armas bajo la descarada mirada de los odiosos Demonios de Khorne. Sin embargo, cuando los cielos hervían de rojo sangre y las lluvias carmesí cubrían el suelo, las legiones de Khorne se desvanecieron de la realidad entre aullidos de frustración e ira.

La incursión de la Puerta del León resultó ser una cruda prueba. Mientras grandes cantidades de testigos fueron acorralados y exterminados por la Inquisición y se hicieron esfuerzos para borrar toda evidencia del conflicto, el maestro de los Adeptus Custodes reconoció formalmente que la defensa de Terra ya no podía ser garantizada sin mayores medidas proactivas. Si los sirvientes de los Dioses Oscuros hubieran sobrepasado las defensas de la cuna de la Humanidad...

Tras puertas cerradas, complejos pabellones y varias capas de protecciones psíquicas, Valoris y Guilliman ratificaron una enmienda formal del papel que deberían cumplir los Adeptus Custodes. El palacio todavía debía ser protegido, por supuesto, y la Guardia de los Compañeros debía continuar dentro de la sala del trono del Emperador. Sin embargo como una extensión lógica de los votos de servicio que habían jurado, los Adeptus Custodes se comprometieron a extender en gran medida sus actividades más allá del Sistema Solar.

Ayudados por Presagiadores y Astrópatas de nivel alfa y guiados en parte por los continuos esfuerzos de los Ojos del Emperador, más compañías escudo que nunca antes salieron de Terra. El objetivo de estas fuerzas era exterminar por completo las mayores amenazas para el propio Emperador. Esta misión podría llevarlos a todos a través de la galaxia, incluso a las sombras del Imperio Nihilus, más allá de la apertura de la Gran Fisura, pero siempre centrados en la Santidad de Terra. Debido a esto, varias Compañías Escudo se unieron a la Cruzada Indomitus de Guilliman, ejerciendo el papel de emisarios del Emperador, llevando refuerzos y la tecnología de los Primaris a los Capítulos de Marines Espaciales asediados, asegurando que era un regalo del mismísimo Señor de la Humanidad. Este no debía de ser malgastado o rechazado.

Otras compañías escudo fueron reubicadas como guarnición permanente de las defensas exteriores del Sistema Solar, o viajaron más lejos para vigilar las principales rutas donde la Disformidad parecía estable, siempre ubicadas en el camino hacia el mundo del trono. Otros se pusieron mantos aún más esotéricos y se convirtieron en cazadores de archiherejes, buscadores de artefactos cruciales para la supervivencia del Imperio o redoblaron sus esfuerzos en las guerras contra los enemigos ocultos de la Humanidad. Desde la época de la Gran Cruzada muchos Custodios no habían salido a las estrellas...



LA HISTORIA DE LOS DIEZ MIL

Desde las nieblas del tiempo avanza el Adeptus Custodes. Su larga trayectoria proviene de la oscuridad de la Vieja Noche, atraviesa los fuegos de la Herejía de Horus, y fuera de las sombras de diez mil años de ignorante ofuscación en la fría luz del presente. En todos esos cientos de siglos, los Custodes nunca han flaqueado, y nunca lo harán.

M30-M32 LA ERA DE LA GLORIA Y LA VERGÜENZA

La Gran Cruzada

El Emperador unió toda Terra bajo su gobierno y se lanzó a la galaxia a la cabeza de sus ejércitos de unificación. La Gran Cruzada barrió a través del vacío como un tsunami, uniendo los dispersos mundos de la Humanidad y expulsando a las razas xenos a las sombras. El Emperador lideró las mayores batallas de esta era en persona, y siempre a su lado avanzaban los inigualables guerreros de la Legio Custodes. Envueltos en reluciente auramita, blandiendo filos que crepitan con energías letales, los Diez Mil derriban a todo aquel que les planta cara, y graban la gloriosa autoridad de la Humanidad sobre las estrellas.

La Quema de Próspero

Tras el Triunfo de Ullanor, el Emperador vuelve a Terra para autoencomendarse una tarea de extremado secreto e importancia. La Gran Cruzada continúa bajo el Señor de la Guerra Horus de los Lobos Lunares, pero los poderes oscuros están en marcha, tratando de pervertir el gobierno del Primarca escogido y sembrar la discordia a través del Imperio emergente. El primer signo externo de la catástrofe que se avecina es la Quema de Próspero. Magnus el Rojo, Primarca de los Mil Hijos, desencadena hechicerías prohibidas que siembran el caos sobre Terra, sin embargo, la mayoría nunca sabrá si este fue un acto de agresión o un intento de entregar una desesperada alarma sobre la caída de Horus. Al final, la realidad es irrelevante; el Emperador desata una fuerza censora bajo el mando de Constantin Valdor y el Primarca Leman Russ de los Lobos Espaciales, encargada de apresar a Magnus en su mundo natal de Próspero y devolverlo a Terra para responder por sus actos. Los problemas se intensifican rápidamente y la misión de captura se convierte en una de aniquilación total. Valdor y sus Custodios luchan junto a los Lobos Espaciales para superar la hechicería de los hijos de Magnus.

Herejía de Horus

El Señor de la Guerra Horus declara abiertamente su lealtad a los Dioses Oscuros del Caos, liderando completamente a la mitad de sus hermanos Primarcas y a sus Legiones de Marines en rebelión contra el trono. La guerra consume al Imperio, un veloz y extenso incendio que amenaza con convertir en cenizas todo lo que el Emperador construyó. Aunque sus hijos y sus Legiones luchan a través de las estrellas, el Amo de la Humanidad no aparece por ninguna parte. En verdad, él y su Legio Custodes están inmersos en su propio conflicto desesperado, luchando en un campo de batalla transdimensional que el Emperador alguna vez ansío para el uso de la Humanidad. Trágicamente esta guerra existencial evitó que los Custodios pudieran arrancar la venganza del Emperador de sus hijos descarriados, los Diez Mil no tienen un rol importante en la batalla por el Imperio hasta que el enemigo se encuentra a las mismísimas puertas del Palacio Imperial.



Un Coste Inimaginable

En la culminación del Asedio de Terra, el Emperador lidera una desesperada acción de abordaje contra la barcaza de batalla de Horus, la *Espíritu Vengativo*. Se enfrenta a Horus en combate singular y finalmente lo vence, pero el costo es atroz. A pesar de eliminar a incontables traidores y demonios, la Legio Custodes es incapaz de evitar que Horus mutile al Emperador, y deje la mente y alma de su padre atrapados en el cascarón destrozado de su cuerpo. Desconsolados, los Custodios portan el cuerpo de su amo de vuelta a Terra, para que allí sea sepultado por siempre, dentro de las maquinarias del Trono Dorado. Pronuncian el juramento del penitente y visten el luto negro, comprometiéndose a vigilar a su señor caído por el resto de los tiempos.

El Fin de una Leyenda

Los hijos leales al Emperador que habían sobrevivido lideran una furiosa guerra de venganza, cazando a las Legiones Traidoras a través de la galaxia. Este periodo se terminará conociendo como La Purga, y es un tiempo de una violenta catarsis y castigo. Aunque los nuevamente reorganizados Adeptus Custodes no toman parte de ella, manteniendo su lúgubre guardia sobre el mundo del trono y recordando amargamente su fatal error. Aunque los registros entran en conflicto sobre el cómo y cuándo, es durante este periodo cuando el Capitán General Constantin Valdor desaparece de las crónicas Imperiales, junto con sus armas y su armadura, que nunca llegarán a formar parte del Salón de los Armamentos. Los Custodios eligen al sucesor de Valdor de entre sus filas y continúan su guardia.

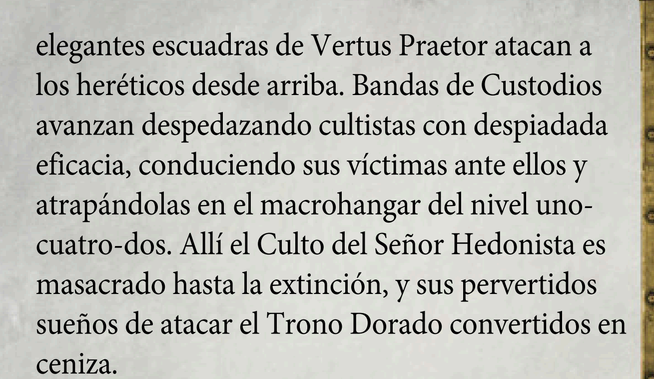
La Guerra de la Bestia

Aún recuperándose de los sucesos de la Herejía de Horus, el Imperio se encuentra asolado de nuevo. Esta vez es la amenaza Orka la que casi derrota a la Humanidad, trayendo su guerra por un sendero que les deja en las puertas de la propia Terra. Atados por su juramento y su deber, los Custodios tienen poca actuación en el extendido conflicto, salvo el derribar una fuerza de Aeldari que intentan llegar al Salón del Trono del Emperador durante el caos y la confusión.

M33-M39 LA ERA DE LA VIGILANCIA INACABABLE

El Asedio de la Puerta de la Eternidad

Aprovechándose de los contactos con el Gremio de los Fartraders de las Colmenas Yndonésicas, el Culto del Señor Hedonista se apoderó del control de la mayoría del puerto de la Puerta de la Eternidad. Repetidos intentos son realizados por los Adeptus Arbites para romper las barricadas heréticas, pero cada ataque es rechazado por mareas de fanáticos. Mientras tanto, se corre la voz por el espaciopuerto de que los cultistas están reaprovechando centenares de naves pesadas y barcazas atmosféricas para un ataque total sobre el Palacio Imperial. Identificando la actividad del culto como una amenaza directa a la seguridad del Emperador, una hueste escudo de los Adeptus Custodes lanza un arrollador ataque. Land Raiders y Contemptors Venerables aplastan las barricadas de los cultistas, incluso a la vez que



elegantes escuadras de Vertus Praetor atacan a los heréticos desde arriba. Bandas de Custodios avanzan despedazando cultistas con despiadada eficacia, conduciendo sus víctimas ante ellos y atrapándolas en el macrohangar del nivel uno-cuatro-dos. Allí el Culto del Señor Hedonista es masacrado hasta la extinción, y sus pervertidos sueños de atacar el Trono Dorado convertidos en ceniza.

La Sangre Dirá

Leotydas Dat-Hastael lleva a cabo un exitoso Juego de Sangre, utilizando más de una década escondiéndose, evitando cada guardia y vigilante para finalmente alcanzar el Sanctum Imperialis con una espada en la mano. Se toman precauciones para sellar su ruta de acceso, justo a tiempo para descubrir al asesino de élite Drukhari conocido como la Espada de Ptesh al utilizar la misma ruta de Dat-Hastael en un esfuerzo de asesinar al Emperador mediante un misterioso y excepcionalmente convincente patrón. Las ambiciones de la Espada, así como su vida, conocen un fin sin piedad, aunque al final rechaza revelar la identidad de aquél que lo envió.

El Don Ominoso

Los augures del Cinturón del Halo revelan que el pecio *Don Ominoso* está avanzando inexorablemente del oscuro vacío en dirección a Terra. Usando su status como Alto Señor para desautorizar cualquier objeción por parte de la Armada Imperial, el Capitán General Aesoth Koumadra ordena un ataque de varias compañías escudo para destruir la nave desde dentro para asegurar que su corrupción es completamente purgada. Aquellos fuera del Adeptus Custodes no entienden la importancia, pero el ataque es dirigido por Lockwarden de los Vigilantes Sombríos y un grupo de sus camaradas de armaduras negras. La *Don Ominoso* es destruida, el resto del Imperio no necesita conocer nada más allá de esto.

Guardianes de la Grandeza

Un controvertido acto de insubordinación lleva al Teniente Nathasian del 86º de Cadia a ser programado para su ejecución. Sin embargo es salvado cuando un grupo de ceñudos Custodios del Escudo Aquilano aparecen a su lado en un estallido de luz dorada, y sin mediar palabra eliminan a los miembros del comisariado que lo iban a ejecutar. Con tan notables guardaespaldas a su lado, Nathasian es liberado para poder aplicar su instinto para tácticas poco convencionales, lo que consigue su rápida promoción a Comandante de Grupo del Ejercito y luego como Señor de la Guerra de la totalidad de una Cruzada Imperial. Las Estrellas Escalofriantes son limpiadas de las tribus Orkas, deteniendo el ¡Waaagh! Dakskrag en seco antes que pueda descender sobre el Sistema Sol. Tras el triunfo de Nathasian sobre los pielesverdes, sus guardaespaldas desaparecen tan repentinamente como habían llegado y, lejos de revocar la sentencia, el comisariado ejecuta al Señor de la Guerra Nathasian antes de que finalice el día.

M40-M41 LA ERA DE SINIESTRAS PROFECÍAS

Enviados del Omnissiah

Durante la Octava Cruzada de Abaddon el Saqueador, una fuerza combinada de Amos de la Noche y de Guerreros de Hierro capturaron el sistema Andromax, convirtiéndose en una amenaza directa para Terra. Inicialmente, el Fabricador-General Vixot de Marte, famoso por su estrechez de miras, se niega a prestar su ayuda para la eliminación de los Astartes Herejes. Sin embargo, cuando una misión diplomática de los Adeptus Custodes se persona en su templo-forja, el ego del Fabricador-General se ve mermado y su mente "influenciada". Unos días más tarde, una fuerza combinada de Marines Espaciales de los Minotauros, pelotones de guerra del Adeptus Mechanicus, y Custodes de la Hueste Pavorosa aniquilan a los traidores en sus fortalezas anteriormente capturadas.



Los Ladrones de Mentes

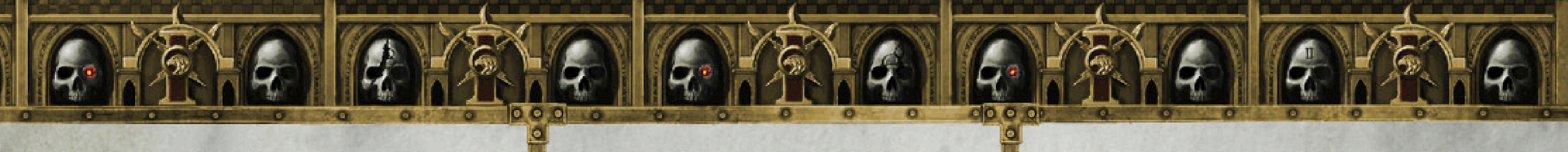
Durante veinte años, el Capitán General Tybanus Lencilius reúne pistas hasta que al final consigue desentrañar una terrible trama que engloba a un cónclave de Thorianos radicales cuyo plan consiste en secuestrar a los psíquicos destinados a servir a las órdenes del Emperador, y así lentamente, matar de hambre al líder de la Humanidad. Percibiendo que su perfidia va más allá, Lencilius continúa con sus investigaciones con templanza y deliberada paciencia, hasta que al final, consigue la prueba definitiva: los Inquisidores han establecido un trato con el Alto Señor Sennaca, quien está contribuyendo a ocultar sus actividades a cambio de vender los psíquicos secuestrados a nobles pudientes por cifras desorbitadas. Al final el Capitán General puede liberar su ira, congregando una fuerza combinada de Custodios, Hermanas del Silencio y asesinos Imperiales para arrancar el mal de raíz. Ni los Thorianos, ni Seneca, ni nadie de su círculo más cercano sobrevive a la purga vengativa que se desarrolla a continuación.

Los Años de Locura

Una época de extraños presagios y susurros ominosos envuelve a Terra, empezando por la desaparición del Capitán General Galahoth, conocido por su conservadurismo. Combatiendo la inactividad que rige en el mando de Galahoth, los Adeptus Custodes se encuentran frente a un impactante aumento en la actividad cultista, tanto herética como xeno, a lo largo del Sistema Solar. Las sectas del Día del Juicio comienzan una serie de guerras entre las tribus nómadas dentro del propio palacio del Emperador, y los Custodios son obligados a ejercer su autoridad durante las luchas más sangrientas que se han visto en siglos. Los informes que llegan desde las Celdas Negras determinan que una sensación de agitación va en aumento entre los miembros internos del palacio, y numerosos servidores de apoyo han de ser destruidos por los Guardasombras después de que estos mostraran signos de una súbita y violenta locura. Peor aún, se revelan posesiones demoníacas entre los miembros de una sub-secta de los propios presagiadores. Además, las falsas predicciones de los psíquicos caídos enviarán al Capitán General Launceddre a la muerte en la Batalla de la Pira Dorada. Es en este clima de paranoia in cresecendo y peligro en el que el Capitán General Trajann Valoris es ascendido para comandar a los Diez Mil. Este no pierde tiempo en sus pasos para recuperar con mano de hierro el control de las defensas de Terra.

Resistir Contra la Tormenta

Debido al ascenso de Valoris al poder, el Adeptus Custodes disfruta de un siglo de acción nunca visto desde la caída de Gorge Vandire. Aniquilan docenas de cultos ocultos, purgan las subcolmenas polares, eliminan un Vermilión xeno en las fortalezas de vacío de Plutón y lanzan treinta y dos ataques de interdicción más allá de los límites del Sistema Solar. Entre muchos miembros de diferentes grupos se rumorea que los Custodes han llegado a utilizar secciones abandonadas de la Telaraña para alcanzar sus objetivos. Como cada vez que regresan a Terra se encuentran con más y más informes del incremento de tormentas disformes y con desesperados gritos de ayuda llegados desde todos los rincones de la galaxia, Valoris reúne a los Altos Señores para discutir cómo hacer frente a semejante situación. Sin embargo, es en ese momento en el que llegan noticias a su sesión privada sobre una increíble perturbación en la superficie de Luna, semidioses luchando en el vacío sin aire, a la cabeza de grandes ejércitos y un Primarca restaurado por el más extraño de los caminos. Roboute Guilliman ha vuelto, y Valoris sabe que nada volverá a ser lo mismo...



M41 LA ERA DE LA AGRESIÓN INCESANTE

La Batalla de la Puerta del León

Apenas había vuelto Roboute Guilliman a Terra cuando olas de energía disforme provenientes de la Gran Fisura azotaron todo el Sistema Solar. A través de las hirvientes crestas de energía de esta ola disforme, hordas de Demonios de Khorne atraviesan la dermis misma de la realidad para atacar Terra. Aunque esto es el escenario perfecto para lo que el adeptus Custodes considera como una situación catastrófica, estos pusieron en marcha los Protocolos de Catástrofe con total confianza y calma. Apresurándose para enfrentarse a los invasores junto a los Ultramarines de Guilliman y una cantidad considerable de Hermanas del Silencio, los Custodes repelieron exitosamente el intento del Dios de la Sangre de decapitar al Imperio de un sólo golpe. No obstante, la victoria se cobra un alto coste en vidas, pero es una victoria al fin y al cabo.

Tras la batalla, Guilliman y Valoris llegan a un acuerdo: el cometido del Adeptus Custodes debe cambiar, pues no pueden defender el Trono Dorado ellos solos con efectividad desde detrás de las murallas.

Portadores de Grandeza

Roboute Guilliman anuncia la Cruzada Indomitus, una iniciativa desesperada y tenaz formada por una fuerza Imperial combinada para repeler a los arrolladores ejércitos del Caos. Como parte de esta cruzada, el Primarca de los Ultramarines busca llevar refuerzos de Marines Primaris, y los secretos detrás de su creación, a los Capítulos de Marines Espaciales más alejados y necesitados. En la vigilia de su decisión, un gran número de Emisarios Imperiales dan un paso al frente, empujados por el espíritu del Emperador, para acompañarlo en la cruzada. Estos serán los enviados que llevarán el regalo de Guilliman a los Adeptus Astartes; su presencia asegurará que incluso los Capítulos que el Primarca no visite en persona entiendan la importancia de lo que se les está ofreciendo, y dejarán de lado cualquier desconfianza o conservadurismo que pudieran tener para abrazar la beneficencia del Emperador en su hora de mayor necesidad.

Carnicería en Gathalamor Prime

El Sistema Gathalamor sufre el ataque feroz de los Astartes Heréticos de los Portadores de la Palabra. Mientras sus Apóstoles Oscuros invocan criaturas de más allá del velo, la lucha se vuelve encarnizada contra los defensores Imperiales. El 84ª de Mordia y las Hermanas del Sudario Plateado se atrincheran para presentar la resistencia final en las ruinas siniestras de la Macro Catedral de Gathalamor Prime, con sus plegarias por la salvación resonando en el firmamento. Incluso cuando hordas de traidores y abominaciones se movilizan para atacar, el Emperador responde a los lamentos de sus seguidores. Llamas de teleportación emergen a través de las líneas heréticas, relámpagos de oro y plata destellan mientras una fuerza combinada de Custodios y de Caballeros Grises irrumpe en la batalla. Los bólters rugen y las espadas crepitantes desgarran a través de la carne hereje. Trajann Valoris y el Gran Maestre Voldus lideran el asalto que fragmenta al ejército traidor en pequeñas partidas de guerra.

Inspirados por la llegada repentina de estos verdaderos semidioses, los Mordianos y las Hermanas de Batalla avanzan, lanzando himnos que emergen de sus filas por encima del rugido de los lanzallamas y los gritos del fuego de rifles láseres concentrados. La sangre salpica las calles alrededor de la Macro Catedral, los cadáveres se apilan en sanguinolentos montículos mientras los Portadores de la Palabra y sus aliados demoníacos resisten furiosamente. Sin embargo, después de tres días y tres noches de un salvajismo incesante, la hueste del Caos es derrotada en la Batalla por los Escalones de la Estatua. Con refuerzos Imperiales frescos inundando la amplia zona de guerra de Gathalamor, los Custodios parten rumbo hacia Terra, dejando a los Caballeros Grises para que decidan el destino de los desafortunados que rescataron de la Macro Catedral.



Gigantes y Dioses

Luchando junto a los Caballeros de la Casa Krast, una compañía escudo de los Adeptus Custodes asalta las líneas de guerreros Necrones del mundo tumba de Trynnect. Se abren paso contundentemente a través de los androides xenos y eliminan a la cábala del Criptotecnólogo hasta su corazón, previniendo así el despertar del antiguo dios estelar Zul'channec en el límite norte del Segmentum Solar.

La Bóveda del Eco

Comandados por el ambicioso Señor del Caos Hadrexus, un cuantioso contingente de Legionarios Negros cae sobre el mundo de Dakhorth. Aniquilan a los regimientos defensores del planeta y avanzan hasta asegurar unas antiguas ruinas xenos conocidas como la Bóveda del Eco. Antes de que puedan reclamar como propia esta misteriosa estructura, dos de las naves de guerra conocidas como las *Moiraides* aparecen en órbita. Los Custodios de la Hueste Terrible despliegan sus fuerzas, asegurando el paso de montaña que lleva hasta la Bóveda del Eco con escuadras de Guardianes que se mantienen firmes oleada tras oleada de ataques. Mientras, múltiples compañías escudo golpean los flancos de las fuerzas traidoras, separando en dos su formación, dividiendo así su fuerza. Finalmente, una fuerza compuesta por cuarenta Exterminadores Allarus se teleporta al mismo corazón de las filas de la Legión Negra, rompiendo su estructura de mando y matando a Lord Hadrexus y hasta el último de sus Elegidos. Aunque docenas de Custodios cayeron durante la lucha, masacraron completamente a los invasores de la Legión Negra, enviando sus pocos supervivientes de vuelta a la disformidad. Mientras, la Bóveda del Eco quedó intacta y se dejó a una guarnición permanente de Guardianes Custodios para vigilarla.

Los Peligros de la Excelencia

Entre los horrores de la actual guerra contra el Caos, se considera herejía por los clérigos del Administratum sugerir que los Adeptus Custodes puedan perder una batalla, independientemente de las probabilidades. Temiendo por su seguridad y por sus almas, muchos adeptos registran campañas como victorias Imperiales, incluso antes de que se realice el primer disparo, siempre que haya un Custode activo registrado en esa zona de guerra. No es necesario decir que más de un sistema se ha perdido en un desastre posterior a pesar del empeño de los Custodes.

La Búsqueda de Vadriano

Por muchos milenios el Adeptus Mechanicus se ha esforzado en mantener las esotéricas tecnologías del Trono Dorado. A pesar de sus mejores esfuerzos, los sistemas continúan fallando y no queda nadie vivo que sepa cómo repararlos. Percibiendo el peligro de la ignorancia como una amenaza para la seguridad del propio Emperador, el asunto queda bajo el ámbito de los Adeptus Custodes. El Capitán Escudo Heraclito Vadriano consultó a Trajann Valoris y recibió permiso para buscar una solución. Reunió a un grupo de sus mejores hombres a bordo del crucero *Vástago de Argos*, y puso en marcha una búsqueda que le dirigió hacia el mundo-forja perdido de Morvane.

En las Llanuras de Pallus

Tras el colapso desastroso de la Cruzada Victorium del Lord Comandante Ustrin, las fuerzas herejes rompen las líneas Imperiales de todo el sistema. Su avance está encabezado por las compañías blindadas de renegados del 7º de Vostokh, lideradas por el traidor Mariscal Griegor, cuyos tanques de batalla repelen a todas

las fuerzas Imperiales enviadas para detenerlos. Por fin, en las llanuras rocosas de Pallus, Griegor encuentra a su igual. Gritando hacia la batalla sobre sus ornamentados corceles aparece el Capitan Escudo Aadilus y su compañía de Vertus Praetors, disparando misiles de fusión con sus cañones de salvas, para aniquilar a los vehículos que lideran la punta de lanza Vostokh. Los tanques traidores abren fuego con todo lo que tienen, tratando de destruir en el aire a las motos aparentemente superadas. Sin embargo, los Praetors se mueven sin esfuerzo entre los disparos, resistiendo las ráfagas que los golpean y sufriendo pocas bajas antes de dividirse en manadas de caza y comenzar a atravesar las defensas enemigas. Más vehículos renegados explotan por momentos, los artilleros Vostokh entran en pánico al verse incapaces de seguir a sus atormentadores enemigos. Como un banco de peces espada, los Custodes despedazan a sus enemigos, perdiendo menos de un tercio de sus tropas al aniquilar al ejército numéricamente superior del enemigo. El Shadowsword del Mariscal Griegor es el último vehículo destruido, y su inmensa arma principal resulta ser más que inútil contra los ágiles y resistentes Predators Vertus que lo reducen a restos fundidos en cuestión de minutos.

Travesía Silenciosa

Tras la inexplicable fuga de Cypher, el misterioso Ángel Caído, de una celda de alta seguridad en el Palacio Imperial, los Custodios encomendados a capturarlo han intentado, sin descanso, recuperar a su cautivo. Incapaces de encontrarlo en Terra, y siguiendo un rastro de pistas que se desvanecen, el Capitán Escudo Daryth y sus hombres han proseguido la búsqueda hacia las estrellas, continuando su misión. Ahora cuentan con el apoyo de las Hermanas del Silencio, que traen entre ellas un grupo de cazadores de brujas de élite a bordo de su fragata, Flecha del Sol, antes de comenzar el peligroso tránsito hacia la Gran Fisura. La presencia de las Hermanas del Silencio parece calmar la inestabilidad del empíreo, al menos lo suficiente para permitir a los Custodios proseguir su peligroso viaje hacia el Imperium Nihilus. Entre la inestabilidad, sus augures no consiguen siquiera detectar al Crucero de Marines Espaciales de potentes escudos que les sigue en su viaje, con su negro casco como la noche y sus ocultas insignias.

La Torre de Huesos Cae

Los Hemónculos de la cábala de la Espiral Retorcida alzaron una enorme fortaleza de hueso para que flotara entre la gaseosa atmósfera de Othana V, en el Sistema Vordrast. Mientras sus esquifes golpeaban las plataformas mineras de gas del planeta, que servían directamente al Fuerte Estelar Presciencia del Adeptus Custodes, quedaba claro que su amenaza no podía ser ignorada. Numerosas compañías escudo lanzaron ataques contra los xenos, con los Custodios Allarus del Puño Dorado liderando el ataque. Teleportándose al interior de pesadilla de la Torre de Huesos, derrotaron a cada enemigo y abominación que les salió al encuentro, antes de destruir las membranas gravíticas de la torre llevando a esta a una caída descontrolada que consiguió que se estrellarse en las profundidades más inescrutables de Neptuno. Los Drukhari supervivientes huyeron a bordo de delicadas naves de guerra que se desvanecen con rapidez, mientras los Custodios evacuaron bajo una estricta organización. Sin embargo, la inquietud se extendió cuando numerosos Custodios fueron dados por perdidos sin rastro alguno de ellos al final del combate.



Los Matawyrms

Un Culto Genestealer que se autodenominan los Wyrms de Ut-tendril ha sido descubierto por los agentes del Ordo Xenos, atrincherados entre los sub-archivos de Nordafrik en Terra. El Capitán General Valoris renuncia una petición por parte de los Guardianes de la Muerte de mandar a sus Equipos de Eliminación para hacer frente a la amenaza, para liderar él mismo la purga en persona a la cabeza de una enorme unidad de Adeptus Custodes. El Culto presentó una defensa brutal con su superioridad numérica y fanatismos, permitiéndoles derribar a un Custode tras otro y rebanarlos miembro a miembro. Por cada Custode caído, cientos y cientos de deformados cultistas y aberrantes eran masacrados. Finalmente, el propio Valoris decapita al Líder de la Progiene que lideraba el culto. Ordena que los restos fueran incinerados inmediatamente a pesar de las protestas de los investigadores del Ordo Xenos, Valoris se niega a que nadie excepto sus camaradas sean testigos del obsceno mural que decoraba la pared posterior del sanctum, un nido de tentáculos retorcidos emergiendo del corazón del mismísimo Sol para engullir Terra por completo…

La Perdición de Zagstomp

Los Orkos del ¡Waaagh! Zagstomp toman la Ciudadela de las Miserias de los Guerreros de Hierro, tras un tedioso asedio de tres años. Engrandecidos por el estado de lucha constante y equipados con tanques y maquinaria saqueada a los derrotados Guerreros de Hierro, la horda de Zagstomp embarca en sus naves. Antes de que puedan realizar un salto a la disformidad, Custodios de la Vigilia Solar se materializan entre las cubiertas de motores e ingeniería custodiadas por Mekánicos de las naves comandantes de los pielesverdes. Hay un cruce de fuego, pero los Custodios consiguen mantener a raya a los Orkos lo suficiente como para plantar detonadores de implosión vortex en cada nave. Los supervivientes se teleportan de vuelta a sus propias naves para saltar de vuelta a la disformidad. En un intento por darles caza, los Orkos activan las bombas vórtice y su enorme flota, de la cual los presagiadores habían advertido su aparición en la periferia del Sistema Solar si se dejaba desatendida, es consumida por la feroz tormenta de energía desatada.

Deber hasta la Muerte

Entre las sombras del Imperium Nihilus, una pequeña flota Imperial se encuentra rodeada por un par de tenaces naves Tiránidas. El buque insignia Imperial, el Terra Nostra, está transportando tecnología genética Primaris bajo la protección de Guardianes Custodios. Viendo que la flota pronto será arrollada, el hermano Capitán de los Custodios ordena una teleportación de emergencia al mundo muerto Loqe II. Perseguidos por enjambres Tiránidos, los Guardianes se retiran a una posición elevada entre las tierras volcánicas y se preparan para defender su preciada carga hasta el final. Oleada tras oleada de Tiránidos surgen de los peligrosos conductos de lava, pero los Custodios, aferrándose a sus juramentos de indómita defensa, repelen cada ataque.

Un mes después, una fuerza de liberación de los Marines Malevolentes llega a la órbita y expulsa a las naves de la flota Tiránida fuera del sistema gracias a una inconmensurable potencia de fuego. En el planeta encuentran a un único Guardián, gravemente herido, pero aún haciendo guardia frente al preciado cargamento.

En la Sombra

Bajo las órdenes directas de Trajann Valoris, una pequeña y ágil fuerza de Custodios se apresura a internarse entre los ruinosos vestigios de Cadia. Los detalles de su misión son censurados, incluso entre sus compañeros; pero están acompañados por un grupo de guerreros de las filas de los Guardianes de las Sombras.



Con la espada dorada y el bólter atronador, los Diez Mil marcharon para encontrarse al ¡Waaagh! Deffbringa. Ante las puertas de la Fortaleza del Peticionario sobre el santo Argentum, no menos de ocho huestes de escudos marcharon como una sola. Al igual que la propia espada del Emperador, penetraron profundamente en la horda Orka, y con un golpe imparable le perforaron el corazón.



CAPITÁN GENERAL TRAJANN VALORIS

CUSTODIO JEFE, PRIMERO DE LOS DIEZ MIL

El rango de Capitán General es uno de los puestos militares más poderosos del Imperio. Confiere a su poseedor toda la responsabilidad sobre la defensa del Sistema Solar, Terra, el Palacio Imperial y, en última instancia, el Trono Dorado y el propio Emperador. El Capitán General es el señor del Adeptus Custodes y, en muchas ocasiones a lo largo de la historia Imperial, ha ocupado un puesto entre los Altos Señores de Terra. Asimismo, tiene la misión de dirigir las mayores campañas militares libradas por los Diez Mil, y debe demostrar un nivel de habilidad marcial similar al de los antiguos Primarcas.

En los milenios transcurridos desde la Gran Cruzada, ha habido sólo diecisiete portadores de este pesado manto. La mayoría han muerto en batalla, bien sobre el sagrado suelo de Terra, bien dirigiendo campañas cruciales entre las estrellas. Varios se han convertido en Ojos del Emperador, mientras que tres, incluyendo al mismísimo Constantin Valdor, simplemente desaparecieron, y su marcha quedó envuelta en el misterio incluso para sus propios camaradas.

El actual Capitán General es Trajann Valoris. Muchos afirman que es el mayor guerrero en poseer ese título desde que el Emperador caminaba por la galaxia. En su primera década de servicio, Valoris completó con éxito no uno, sino dos Juegos de Sangre, un récord que sigue imbatido. Con su excepcional comprensión de la estrategia bélica y su carácter agresivo por naturaleza, se ganó un puesto entre los Custodios Allarus. Allí, Valoris obtuvo muchos nombres por hazañas tales como la destrucción del pecio espacial *Sirena Luctuosa*, la derrota del Culto Genestealer de la Sombra Retorcida del Emperador, y el ataque preventivo que encabezó contra el ¡Waaagh! Puñomachakador.



Si Valoris mostraba alguna debilidad, era su reticencia a quedarse quieto y aguardar a que sus enemigos vinieran a por él. Duró sólo veintidós años entre los Compañeros antes de que su deseo de participar en una estrategia más proactiva de defensa hiciese que le reasignasen. Recibió el rango de Capitán Escudero poco después, y pasó varios siglos dirigiendo salidas contra amenazas emergentes por todo el Sistema Solar y más allá. Valoris llegó a ser conocido por su tendencia a observar cuidadosamente a sus enemigos, predecir sus movimientos y después asestarles un golpe repentino y decisivo. Desarrolló redes de agentes e informadores por todo el Segmentum Solar, e incluso en zonas más alejadas del resto del Imperio. Valoris reconocía su propia inclinación a la acción agresiva, y se esforzaba constantemente por templarla con una previsión exhaustiva. De este modo, sus ataques siempre golpeaban donde debían, y ningún camarada cayó por culpa de órdenes temerarias.

Cuando el Capitán General Andros Launceddre cayó en la Batalla de la Pira Negra, Valoris fue nombrado su sucesor. Como dictaba la tradición, tomó las armas y armadura de su antiguo señor. Estos artefactos fabricados con maestría habían sido creados tras la desaparición de Constantin Valdor, y transmitidos a cada nuevo Capitán General desde entonces. La primera es el Hacha del Vigilante, una enorme hoja a dos manos que chisporrotea con relámpagos dorados y puede cortar en dos el sarcófago de un Bruto Infernal de un solo golpe. El asta del hacha incorpora un arma bólter artesanal conocida como el Grito del Águila, la cual dispara proyectiles penetrantes con punta de adamantio a una cadencia feroz.

La segunda de estas grandes reliquias es una elaborada armadura conocida como la Coraza del Castellano, que incorpora un blasón heráldico, un halo de auramita y una magnífica capa tejida con hilo adamantino para que fluya como un paño pero no ceda ni ante filos ni ante explosiones. En el cinto, el Capitán General lleva también un extraño artefacto conocido como el Grillete del Momento. Una reliquia de tecnología de la Era Oscura rescatada de las criptas de debajo del Palacio Imperial, este aparato permite a Valoris atrapar fragmentos de energía temporal y ponerlos a su servicio, extirpando sucesos de milésimas de segundo de la historia o ralentizando el flujo temporal circundante lo suficiente para volver a su favor una lucha desesperada.

Trajann Valoris ha demostrado ser un Capitán General dinámico y efectivo. Bajo su mando, los Juegos de Sangre han decuplicado su frecuencia, las defensas de las rutas disformes estables hacia el Sistema Solar han sido reforzadas, y se han purgado cultos largo tiempo ocultos bajo las colmenas de Terra. Poco escapa de los ojos de su creciente red de espías y, armado con la certeza del verdaderamente recto, sus ataques encubiertos han aniquilado docenas de amenazas para el Trono Dorado. Es como si Valoris hubiese previsto el retorno de Guilliman y la aparición de la Gran Fisura mucho antes de que ocurriesen, y hubiese preparado todo lo necesario para que el Adeptus Custodes se adaptara al nuevo Imperio. Algunos susurran que quizás el incomprendido poder del Grillete del Momento le permitió hacerlo. Sea como sea, las muchas cualidades del Capitán General le hacen ideal para ostentar el mando en esta era de conflictos sin precedentes.

CAPITANES ESCUDO

Los guerreros del Adeptus Custodes desprecian la idea de la obediencia ciega, y miran con desdén a aquellos que siguen las órdenes de sus superiores sin cuestionarlas. Después de todo, fue ésta práctica común en las Legiones Astartes lo que permitió que sucediese la Herejía de Horus. Cada Custodio tiene una voz, y se espera que la use. Por tanto, los Diez Mil respetan sólo a aquellos líderes que han demostrado ser capaces, y cuyo juicio, habilidad estratégica, fuerza de voluntad y carácter han sido mostrados una vez tras otra. Tales Custodios son denominados Capitanes Escudo, y sus compañeros los siguen con lealtad y dedicación.

Los Capitanes Escudo están entre los más grandes recursos del Imperio. Son guerreros formidables capaces de derrotar una escuadra entera de Astartes Herejes en combate cuerpo a cuerpo, destrozar las cabezas de bestias xenos del tamaño de tanques, y derribar filas y filas de enemigos menores con un fuego certero. Ya sea despedazando a sus enemigos con poderosos balanceos de un hacha de castellano, cortar y apuñalar con una espada centinela, o empalar a sus víctimas sobre una chispeante lanza guardiana, los Capitanes Escudo despliegan una maestría absoluta de sus armas favoritas. Algunos, los más rápidos en pensamiento y maniobra, se lanzan al combate a lomos de una motocicleta a reacción Dawneagle. Otros, los más belicosos y de temperamento más agresivo, son más partidarios de teleportarse a la guerra portando una Armadura de Exterminador Allarus, cortando en pedazos a los líderes enemigos y forzando a sus subordinados a huir aterrorizados. Cualesquiera que sean sus preferencias, los Capitanes Escudo son los maestros de aquellas disciplinas requeridas para convertirse en héroes de leyenda.

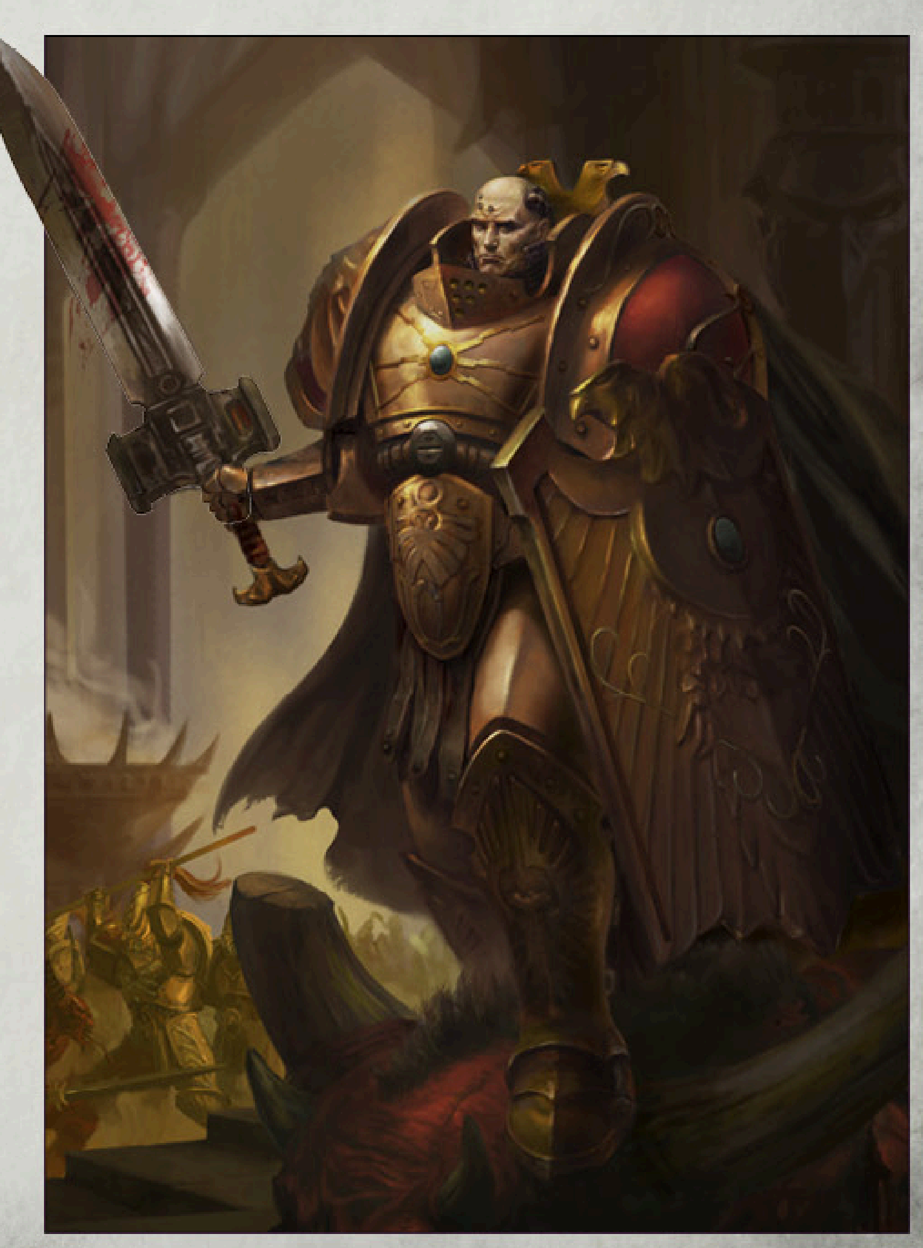
Más que solo unos luchadores excepcionales, los Capitanes Escudo son comandantes dotados de una gran inteligencia y táctica para el campo de batalla, capaces de leer el flujo y reflujo de las guerras más amplias de un solo vistazo y dirigir sus fuerzas en consecuencia. Una gran carga de responsabilidad recae sobre los hombros de estos señores guerreros, pues malgastar la guardia personal del Emperador es un pecado imperdonable. Ellos no conocen el miedo ni la duda, y pueden parecer arrogantes y distantes para otros guerreros del Imperio. Sin embargo, esta es una idea errónea, ya que los Capitanes Escudo no se ven afectados por conceptos tan interesados como el egoísmo. Son absolutamente realistas, plenamente conscientes de lo que está en juego en las guerras que libran. Actúan en consecuencia, cada sentencia declarativa, cada acción decisiva, sin sufrir ningún impedimento para la misión, ya sea por las maquinaciones enemigas o la pomposidad, la ignorancia o la superstición de sus aliados.

Esto no quiere decir que a los Capitanes Escudo les falte carisma. Más bien, rebosan carisma. Para los soldados comunes del Imperio estas figuras doradas parecen haber salido de las páginas de las escrituras religiosas. Su sola presencia llena de una euforia exultante a hombres y mujeres leales, desvaneciendo así todo miedo o duda, reemplazandolos con la certeza absoluta de que el Emperador vela por sus subordinados y preservará sus almas si caen en el campo de batalla ese día. Los Capitanes Escudo también son maestros diplomáticos, bien versados en las complejidades de la alta sociedad Imperial, al tanto de secretos y tradiciones que les permitan cautivar, inspirar, amenazar y manipular según sea necesario para llevar a cabo su voluntad. El rango de Capitán Escudo es puramente de tipo marcial. Significa que el Custodio en cuestión tiene la responsabilidad de liderar una fuerza de sus camaradas en batalla.

Detrás de ese marco honorífico hay cientos de otros títulos más simbólicos o tradicionales. Algunos se mantienen solo mientras esté en cumplimiento del deber o la posición en concreto, mientras que otros se mantienen a perpetuidad. Títulos tales como Comandante Aquila, Justus Supremo, o Verdugo del Emperador están entre estos, y corresponden a la custodia de secciones del Palacio Imperial o tareas dentro del campo de batalla. En cambio, un Custodio que haya estado entre los Compañeros será conocido por siempre como Vigilante



Condecorado, mientras que uno que haya triunfado en un Juego de Sangre portará por siempre el título de Forjaescudo. Cuando los Custodios marchan a la guerra, no es inusual ver a múltiples Capitanes Escudo liderándolos en batalla. A veces estos guerreros pelean hombro con hombro en la batalla; agrupaciones como los Hermanos Dorados o los Tres Heraldos han ganado gran renombre por sus impresionantes logros. En otros tiempos, uno entre los Capitanes Escudo asumirá el mando supremo de alguna misión especialmente importante, sus pares le prestarán su habilidad marcial y su consejo estratégico. La decisión de quien lidera en tales momentos es raramente difícil, porque los Capitanes Escudo son francos al discutir sus respectivos méritos y rápidos en reconocer si ellos, o uno de sus compañeros, es la elección más apropiada. Así es como los Capitanes Escudo ejemplifican el acercamiento pragmático de su organización para lograr la victoria en nombre del Emperador.



GUARDIAS CUSTODIOS

Los Adeptus Custodes son la venganza manifesta del Emperador. Ellos defienden al Señor de la Humanidad con una singular determinación e impresionante habilidad, y si su vigilia les obliga a permanecer inmóviles frente a las puertas del Palacio Imperial o participar en una batalla de un distante mundo alienígena, ellos cumplirán su misión sin titubear.

GUARDIAS CUSTODIOS

Cuando las compañías blindadas de los Adeptus Custodes atacan para luchar contra los enemigos de la Humanidad, es la Guardia Custodia la que forma su espina dorsal. Estos guerreros son la tropa de infantería básicamente porque son más numerosos que los otros guerreros del Adeptus Custodes más especializados. Incluso solo uno de ellos es una aterradora fuerza de destrucción, cada disparo acertadamente preciso, cada uno de sus tajos, estocada o puñalada es una clase magistral de habilidad con la espada, juego de pies y atención al combate con el que los enemigos caen como hojas muertas a sus pies. Ferozmente fuertes, extraordinariamente resistentes, completamente desprovistos de miedo o dudas, la Guardia Custodia es igual a la mayoría de los guerreros de élite de muchos enemigos.

Los Guardias Custodios son firmes en defensa e imparables en ataque. Estas escuadras no poseen miembros formales, y los Custodios pueden intercambiarse de una escuadra a otra antes de una nueva campaña, o incluso antes de una nueva batalla. Con su estilo de lucha individualista, la Guardia Custodia no lucha de la misma manera que lo haría una escuadra de soldados convencionales, es decir, siendo suficiente el saber que luchan hombro con hombro con sus respetados camaradas, y que estos vigilaran sus espaldas cuando el enemigo presione.

Como ocurre con todos los Adeptus Custodes, la Guardia Custodia tiene el poder del Emperador fluyendo por sus venas, obteniendo su protección como si tuvieran un escudo a su alrededor. Su armamento tradicional es la lanza guardiana, una alabarda dorada tan pesada que serían necesarios varios hombres para levantarla. Esta arma compuesta es tanto una hoja de energía capaz de cortar a un Marine Espacial del Caos en dos, y un bólter para eliminar amenazas a distancia. Por el contrario, algunos Guardias Custodios prefieren entrar en batalla armados con una espada centinela y un escudo tormenta. La espada centinela es una hoja de un tamaño desalentador, tan grande que su empuñadura está flanqueada por dos cañones bólter con el que pueden provocar una lluvia de fuego de corto alcance. Es un testimonio de la fuerza de los Custodios el que puedan manejar estas espadas de energía con una sola mano. Cuando se combina con el baluarte blindado del escudo tormenta, cuyos poderes de protección se incrementan con un generador de escudos de energía incorporados, esta potente combinación permite a la Guardia Custodia cortar a sus enemigos mientras pasan a través de los ataques más devastadores.

Como corresponde a tan elevado estatus, las escuadras de Guardias Custodios pueden recurrir a antiguos tanques de batalla Land Raider para llevarlos a la guerra. La combinación de estos casi semidioses guerreros y la enorme máquina de guerra es aterradoramente potente, y cuando varias de estas escuadras avanzan a la vez, incluso las armaduras súper pesadas o incluso las abominaciones demoníacas más imponentes no pueden soportar su ira.





ALCAIDES CUSTODIOS

Los Alcaides Custodios pueden ser reconocidos por las túnicas ceremoniales que visten sobre su armadura. Esa es una marca de su estatus de veteranos, ya que cada Alcaide Custodio ha estado al menos cinco centurias al servicio del Emperador.

Estos Alcaides que no llevan las icónicas alabardas de su orden empuñan hachas de pesadas hojas modelo castellano. Estas armas se prestan a un elegante y brutal estilo de combate en el que su portador usa su excepcional fuerza en conjunción con el impulso de su hacha, lanzando poderosos barridos que cambian de dirección con una impresionante e inesperada rapidez para atravesar la guardia del enemigo y así cortar cabezas y extremidades.

Los Alcaides también pueden disparar descargas concentradas desde sus armas, derribando a aquellos que intentan mantenerse fuera del devastador alcance de sus cuchillas. Al aceptar las túnicas que marcan su posición declaran juramentos que los obligan a luchar

como inamovibles centinelas, fortalezas vivientes de auramita y vigor que ningún enemigo jamás romperá. Los juramentos de cada Alcaide son personales, escritos por el mismísimo Custodio después de un año entero de meditación en la Torre del Patíbulo. Romper sus votos sería peor que la muerte para estos guerreros, y su determinación para defenderlos refuerza sus ya formidables voluntades a algo de una intensidad verdaderamente aterradora.

CUSTODIOS ALLARUS

Los Custodios Allarus se despliegan con una furia repentina para arrancarle la garganta al ejército enemigo. Donde se necesita abrir un agujero en las filas enemigas, abordar una nave de guerra traidora o eliminar a un infame demagogo incluso mientras se encuentra en medio de sus guardaespaldas asignados, ahí están los Custodios Allarus desplegados.

Estos guerreros usan armaduras de Exterminador Allarus, una armadura expertamente fabricada cuyo valor puede medirse en mundos. Impulsados por sagrarios-generadores magnatómicos, articulados por actuadores de clase leonus y fabricadas por capas de auramita y adamantium, la armadura Allarus es una maravilla de la artesanía. Proporciona a su portador un rango excepcional de movimiento y velocidad como si casi no llevara ninguna carga, fuerza y resistencia aumentadas y la capacidad de supervivencia para salir ileso del disparo de un proyectil de macro-cañón. Junto con las bendiciones protectoras del Emperador, la Armadura de Exterminador Allarus es posiblemente la armadura de combate portátil más efectiva de todo el Imperio. Y es que, para las batallas que luchan los Custodios Allarus, no se puede pedir menos.

Sus armas, también, son formidables. Alzan lanzas guardianas el doble de altas que un hombre, o esgrimen enormes hachas castellanas con las que pueden partir en dos a un Señor del Caos o cortarle la cabeza a un psíquico Orko de un solo golpe. Para complementar estas armas, los Custodios Allarus también empuñan lanzagranadas balistus sobre los antebrazos izquierdos. Estas armas alimentadas por tambores pueden ser disparadas con un pensamiento, escupiendo salvas de proyectiles santificados en patrones de saturación a través de las filas enemigas. También son capaces de lanzar granadas de conmoción que explotan en medio de ráfagas de chatarra electoexorcista con luces y sonidos abrumadores. Los enemigos sometidos a estas andanadas se tambalean, sus sentidos se rebelan contra la embestida mientras sus armas y equipo fallan y ellos sufren espasmos dolorosos. Tales armas permiten a los Custodios Allarus reprimir y luego asesinar rápidamente a los guardaespaldas de su objetivo, dejando expuesta a la verdadera presa a su ira.

Elegidos por el Capitán General de entre los más belicosos de los Diez Mil, los Custodios Allarus disfrutan de la oportunidad de sumergirse en las batallas más letales. Sus instintos asesinos están afilados como una navaja, su ira es perfeccionada hasta un punto fino. Sin embargo, estos no son Berserkers maníacos. Donde la mayoría de los especialistas en combate cuerpo a cuerpo más peligrosos de la galaxia permiten que su ira los maneje, los Custodios Allarus contienen su agresividad completamente bajo su voluntad. Ellos descargan cada golpe con fuerza asesina, pero también con precisión quirúrgica.

Tan agresivos y heroicos son estos guerreros que, cuando la situación lo exige, son han sido conocidos por dividir sus unidades completamente después del ataque inicial y desperdigarse a través de las líneas enemigas de atrás. Luchando como figuras solitarias, los Custodios Allarus eliminan objetivos clave, sembrando la anarquía y la confusión a través de las desprevenidas fuerzas y desestabilizando por completo la formación del enemigo antes de que lleguen nuevas fuerzas de Adeptus Custodes para poner fin al conflicto. Es una táctica efectiva que ha visto caer más de una fortaleza hereje desde dentro.

EL PUÑO DORADO

En los últimos años, una banda de Custodios Allarus se ha hecho famosa por su habilidad como tropas de terror y verdugos. Conocidos como el Puño Dorado, liderados por el indómito Custodio Vanius Arcturon-Tybus, esta escuadra ha logrado notables hazañas violentas en nombre del Emperador. Fue el Puño Dorado el que golpeó la cabeza del Culto Ulgwyrm del Cúmulo Pan-Siberico, terminaron con las dementes maquinaciones del Inquisidor D'anloxtos y fueron ellos quienes dirigieron la purga del mastodonte espacial Leviatán de las Agonías antes de que pudiera alcanzar el borde del Sistema Sol. Siendo inusual para los Custodios, estos guerreros han luchado uno al lado del otro durante décadas, afirmando que pueden servir mejor al Emperador mientras operan como una única y estrechamente fraternal fuerza. Con miembros tan renombrados como Manastus Chaem, Parradon Helastes y Dalat Hap-Uramedes luchando hombro con hombro para derrotar a los enemigos del Emperador, pocos pueden dudar de la veracidad de estas palabras.



PRETOR VEXILUS

Los Adeptus Custodes son una fuerza gloriosa y muy afamada. En los primeros días del Imperio marcharon junto al propio Emperador, otorgando un magnífico espectáculo que se hizo eco del esplendor del Maestro de la Humanidad. Así como sus armas y armaduras siempre han sido diseñadas para reflejar su gloria marcial, también lo son los orgullosos estandartes conocidos como vexillas, que son llevados a la guerra por algunos de los Custodios más veteranos.

Cada vexilla es una gran bandera coronada con el Aquila Imperial, el símbolo máximo de la autoridad del Emperador. Sólo a los Custodios se les permite exhibirlo como su ícono heráldico más destacado, y su efecto inspirador sobre los que los rodean es nada menos que eléctrico. Alzado por encima de la anarquía del campo de batalla, el vexilla forma un faro de luz y de verdad que llena con asombro a los verdaderos servidores del Emperador. Bajo la sombra alada del Aquila, incluso el más humilde defensor de la Humanidad siente sobre su alma el toque del Emperador. Mientras tanto, los enemigos del Imperium se encogen de miedo. El terror nubla sus mentes y mina su fuerza al pensar que los guerreros más grandes del emperador están listos para desgarrarlos.

Cada Vexilla se crea en Terra, elaborado concienzudamente durante un período de cien años por los artesanos juramentados de la Torre de Aquilane. Tras su finalización, estos hermosos estandartes nacen bajo la atenta mirada de artesanos, Sacerdotes del Ministorum y servidores heráldicos de la Eyrie Áurica, donde se guardan en estasis hasta que se les requiera. Algunas vexillas tienen un propósito puramente ritual, y son llevadas en procesión y desfile por las interminables leguas del palacio del Emperador. La mayoría, sin embargo, incorporan potentes tecnologías adaptadas específicamente para su despliegue en el campo de batalla.

Esas vexillas son llevadas por los veteranos de las compañías escudo generalmente, y pertenecen a uno de varios patrones. Más que solo estandartes para inspirar adulación o terror, sus tecnologías incorporadas proporcionan un invaluable apoyo en el campo de batalla a los Custodios que luchan bajo su sombra. El más común es el Vexilla Imperius, cuya mera presencia llena a los Custodios cercanos con una determinación inviolable y les da una fuerza renovada a sus extremidades. Si este efecto es puramente psicológico, o si hay algún aspecto cripto-tecnológico para el fenómeno, se desconoce más allá de la Torre de Aquilane. Es suficiente que funcione, y que funcione bien.



Los vexillas no son sólo físicamente distintos, sino que también emiten constantemente un conjunto de códigos de identificación de datos con información estratégica a las fuerzas Imperiales amigas ayudando en la coordinación táctica.

El Vexilla Defensor suele emplearse en frentes donde no puede soportarse la abrumadora potencia de fuego enemiga. Incorporado en este honorable estandarte hay un generador de campo refractor de prodigiosa potencia, cuyo paraguas defensivo crepita manteniendo protegidas a las tropas aliadas cercanas de todo daño. El despliegue de estos vexillas ha suscitado más de una leyenda o fábula; para los iletrados, la visión del Vexilla Defensor les hace creer que el propio Emperador protege directamente a aquellos que luchan en el bando de sus favorecidos guerreros.

El Vexilla Magnífica incorpora fluctuadores fotofantásmicos y psico-amplificadores. Aquellos que osan atacar a sus portadores o sus camaradas, se encuentran cegados por la radiación abrasadora de la gloria del Emperador, sus mirillas fallan y sus nervios ópticos arden, incluso sus patrones de pensamiento se ven despedazados. Tales estandartes se llevan en la vanguardia del ataque, llevados donde puedan desbaratar de manera más efectiva los intentos del enemigo de lanzar una contraofensiva.

Además de estas maravillas tecnológicas todos los Vexillas incorporan teleportadores endurecidos empirealmente. Estos son los más comunes que emplea el Adeptus Custodes para lanzar ataques sorpresa con nuevas oleadas de Custodios, o, en rara ocasiones, incluso invocar un Dreadnought Contemptor o un Land Raider desde los especialmente grandes, antiguos y poderosos teleportariums de patrón Venganza Divina, a bordo de sus barcazas de batalla. Ya sea frustrando un repentino asalto enemigo, machacando las líneas contrarias o cambiando la marcha de la batalla con un rápido golpe de mano, esta tecnología tiene múltiples usos para los Diez Mil y encaja a la perfección con su estilo de combate. Combinado con el efecto que tienen multiplicando la moral de las tropas imperiales aliadas y sus propias capacidades de combate como veterano del Pretor Vexilus, es fácil entender por qué pocas compañías escudo marchan a la guerra sin un Vexilla alzándose orgulloso sobre ellos.

PRETORES VERTUS

Los escuadrones de Pretores Vertus se lanzan a la batalla a lomos de las poderosas motocicletas a reacción Dawneagle. Como veteranos guerreros que han participado en batallas en centenares de mundos, estos Custodios conocen el verdadero valor de la velocidad: no simplemente para llevar la batalla al enemigo, sino para dirigir su poder con precisión donde y cuando más se necesita. Allí donde sus camaradas sufren gravemente la presión del enemigo, los Pretores Vertus golpean como relámpagos dorados para reforzarlos.

Estos guerreros aerotransportados actúan como los ojos y oídos de sus compañías escudo, elevándose sobre el campo de batalla y transmitiendo los movimientos del enemigo. Sus auto-sensores están optimizados para esta tarea, empleando conjuntos de dispositivos augures, auspiciadores ópticos y oráculos de movimiento multiespectrales, los cuales les permiten seguir incluso a oponentes ocultos. Con un escuadrón de Pretores Vertus y su aguda visión rondando por encima, un Capitán Escudo puede descansar tranquilamente sin temor a que el enemigo pueda cogerlos desprevenidos.

Cada Pretor Vertus es un combatiente experto que ha perfeccionado sus habilidades sobrehumanas entre las filas de la Guardia Custodia. Son expertos tiradores, capaces de realizar disparos mortales mientras conducen sus Dawneagle a un ritmo vertiginoso a través de densas ruinas o bosques frondosos. Sus proezas en el cuerpo a cuerpo no son menos excepcionales; un Pretor Vertus puede abrir la garganta de un oponente con blindaje pesado de un solo tajo. Pueden analizar incluso el conflicto más caótico en un instante, reaccionando con increíble velocidad para evadir obstáculos y cargar contra el enemigo, procesando el desarrollo del combate con una velocidad pasmosa.

Las excepcionales habilidades de los Pretores Vertus están mejoradas gracias a su superlativo equipo. Además de estar protegidos por sus armaduras de auramita, estos guerreros esgrimen enormes lanzas interceptor. Más altas que un Ogrete y perfectamente equilibradas, estas temibles armas engarzan filos de adamantio envueltos en un campo de disrupción. Los Pretores Vertus son expertos en ataques fugaces, dirigiendo sus lanzas limpiamente hacia los objetivos elegidos con suma precisión, atravesándolos antes de destriparlos de una veloz pasada. El resultado es tan devastadoramente efectivo como furiosamente sangriento.

Sin embargo, los elementos más valiosos a su disposición son sus monturas. La motocicleta a reacción Dawneagle es un vehículo increíble, una reliquia de la Gran Cruzada forjada en auramita y adamantio. Estas motocicletas son casi tan grandes como un caza ligero y, aunque no son más que patines gravitatorios, pueden alcanzar velocidades casi supersónicas. Sus cascos son increiblemente resistentes, permitiendo a sus pilotos atravesar paredes o guerreros enemigos sin verse apenas afectados y reaccionan ferozmente al más ligero toque de sus controles, pudiendo esquivar casi sin esfuerzo el fuego enemigo. Cuando está armada con bólters huracán, la Dawneagle puede cruzar las hordas enemigas abriendo sangrientas brechas en ellas. A pesar de esto, es equipada con lanzadores de salvas cuando los Pretores Vertus realmente se convierten en cazatanques tan veloces como el rayo. Aceleran por todo el campo de batalla, flanqueando o rodeando velozmente a los vehículos enemigos más pesados antes de aniquilarlos ametrallándolos con sus misiles de fusión. Incluso las naves aéreas enemigas no están a salvo, ya que el fuego combinado de los Pretores Vertus es capaz de crear redes de explosiones aéreas que pueden golpear fatalmente a las aeronaves enemigas.



VENERABLE CONTEMPTOR DREADNOUGHTS

Lanzando un rugido de batalla amplificado, el Dreadnought Contemptor Venerable irrumpe frente al enemigo con una furia sin cuartel. Su brazo armado escupe o bien munición pesada, o bien rayos de energía de fusión capaces de reducir un tanque a un montón de ruinas fundidas, o bien unas aullantes salvas de proyectiles a través de los cañones rotatorios del cañón de asalto modelo Kheres. El otro brazo del Dreadnought termina en un puño similar a una bola de demolición, un guantelete dorado que puede partir en dos la torreta de un tanque de batalla o astillar hasta el último hueso del cuerpo que reciba su impacto. Esgrimiendo estas armas con la habilidad sin parangón característica de los Adeptus Custodes, el Contemptor se abre camino a través de sus enemigos sembrando muerte y destrucción, arrancando el corazón de aquellos que se alzan contra el Emperador y aterrorizando a los enemigos supervivientes, que huyen de puro miedo.

Cada Dreadnought Contemptor Venerable es una antigua máquina de guerra, una reliquia que incorpora maravillas tecnológicas que el Imperio hace mucho que no puede replicar. Sus placas de blindaje de auramita están expertamente manufacturadas y conservadas. Sus miembros están articulados por conjuntos de fibras y servo-motores que le proporcionan su inmensa fuerza. Sus armas están perfectamente calibradas, mientras que su blindaje está forrado por las crepitantes energías de un escudo atomántico que puede dispersar disparos de arma láser o munición de artillería entre brillantes estallidos de energía. Sus protocolos de auto-reparación permiten al Dreadnought ignorar daños críticos, mientras sagrarios y sistemas de respaldo auto-santificados están listos para reducir la tensión en caso de que el Contemptor se vea sometido a alguna conmoción de importancia. A pesar de toda esta arcana tecnología, el componente más importante del Dreadnought Contemptor Venerable es el guerrero vivo sepultado en el sarcófago de su interior.

Aunque la fisiología de los Custodes es notablemente duradera, hay heridas tan graves a las que ni siquiera ellos pueden sobrevivir. Cuando se enfrenta a una muerte segura, un Custode puede elegir preservarse dentro de un Dreadnought Contemptor Venerable para poder continuar luchando por el Emperador. No debe haber ninguna duda de que este es el acto de un mártir, porque la vida dentro de un sarcófago Dreadnought, incluso en uno tan avanzado como el Contemptor Venerable, es en el mejor de los casos una existencia en penumbra. El piloto está desprovisto de toda carne innecesaria, reducido a poco más que un saco de órganos y materia cerebral sostenida dentro de un tanque amniótico de armaglass. Luego, se fusiona permanentemente con los sistemas de soporte vital del Dreadnought. Sus poderosos miembros se vuelven suyos. Su compleja sensibilidad se convierte en sus ojos y oídos. Su voz se emite por su boca. El Custode se convierte en un dios de la guerra, capaz de avanzar ileso a través de las ráfagas de fuego enemigo y de aplastar a los enemigos de la Humanidad con su potencia hidráulica. A cambio, se enfrentan a una eternidad separada del mundo exterior, unidos a unos sistemas mecánicos que nunca pueden igualar verdaderamente la sensación de la luz del sol sobre su piel, o el satisfactorio crujido de su espada a través de la carne de un enemigo.

A pesar de esto, hay historias de Custodes ilesos que se presentan como voluntarios para pilotar Contemptors cuyos ocupantes previos cayeron en batalla. Aquellos que de manera temprana parten como Ojos del Emperador, aquellos que sienten que se han deshonrado, incluso guerreros que simplemente no apartarán la mirada de lo que ellos perciben como su deber; todos, se dice, han dado su carne voluntariamente de manera que los Dreadnoughts Contemptor de los Custodes continúen caminando hacia la guerra.

El Capitán Escudo Hasturias Calaxor tomó el mando por primera vez durante la última gran batalla de la Herejía de Horus, el Asedio de Terra. Fue Calaxor quien mantuvo la Escalera de la Iluminación sin ayuda contra los soldados traidores del 9º de los Guardianes de Terra. Fue él quien levantó el ánimo de la Infantería Pesada de Gospedor con su inspirador ejemplo de valentía, y quien los lideró para reconquistar el Domo de los Arquitectos de manos de la Legión de los Hijos de Horus de Dortha Kol. Uniendo fuerzas de fraternidad con los compañeros de la Guardia Custodia, fue Calaxor quien finalmente condujo a los guerreros de Kol a su destrucción y quien además derribó al Titán Warhound traidor *Chacal de la Disformidad*.

Estas heroicidades fueron suficientes para que Calaxor fuera promocionado en medio de los fuegos de la batalla al rango de Capitán Escudo, después de lo cual lideró tres contraofensivas sumamente exitosas más antes del fin del asedio. Renombrado por la agresividad controlada de sus tácticas, Calaxor se ganó muchos más nombres en los siglos siguientes. En Thade, derribó al Demonio Thogralathrax y previno que el Azote Supurante fuera liberado en Terra. Durante la batalla por la fortaleza estelar Magnificencia, el Capitán Escudo Calaxor se enfrentó espada contra espada con el herético Cantor de Miserias, antes de montar en su motocicleta a reacción y liderar un grupo de Pretores Vertus para acabar con la amenaza traidora. Además, fue la espada de Calaxor la que acabó con la amenaza de la asesina corrupta Shae antes de que esta pudiera acercarse a cien millas del Trono Dorado.

Cuando finalmente el Capitán Escudo cayó en batalla en el mundo muerto de Palathrix, su fuerza de voluntad lo mantuvo con vida el tiempo suficiente para ser enterrado en el sarcófago de un Dreadnought. Convirtiéndose en el Venerable Anciano Calaxor, asumió su nuevo rol entre los Diez Mil. Actualmente, Calaxor es tanto una máquina de guerra viviente como un consejero estratégico entre las filas de los Adeptus Custodes.

LAND RAIDER VENERABLE

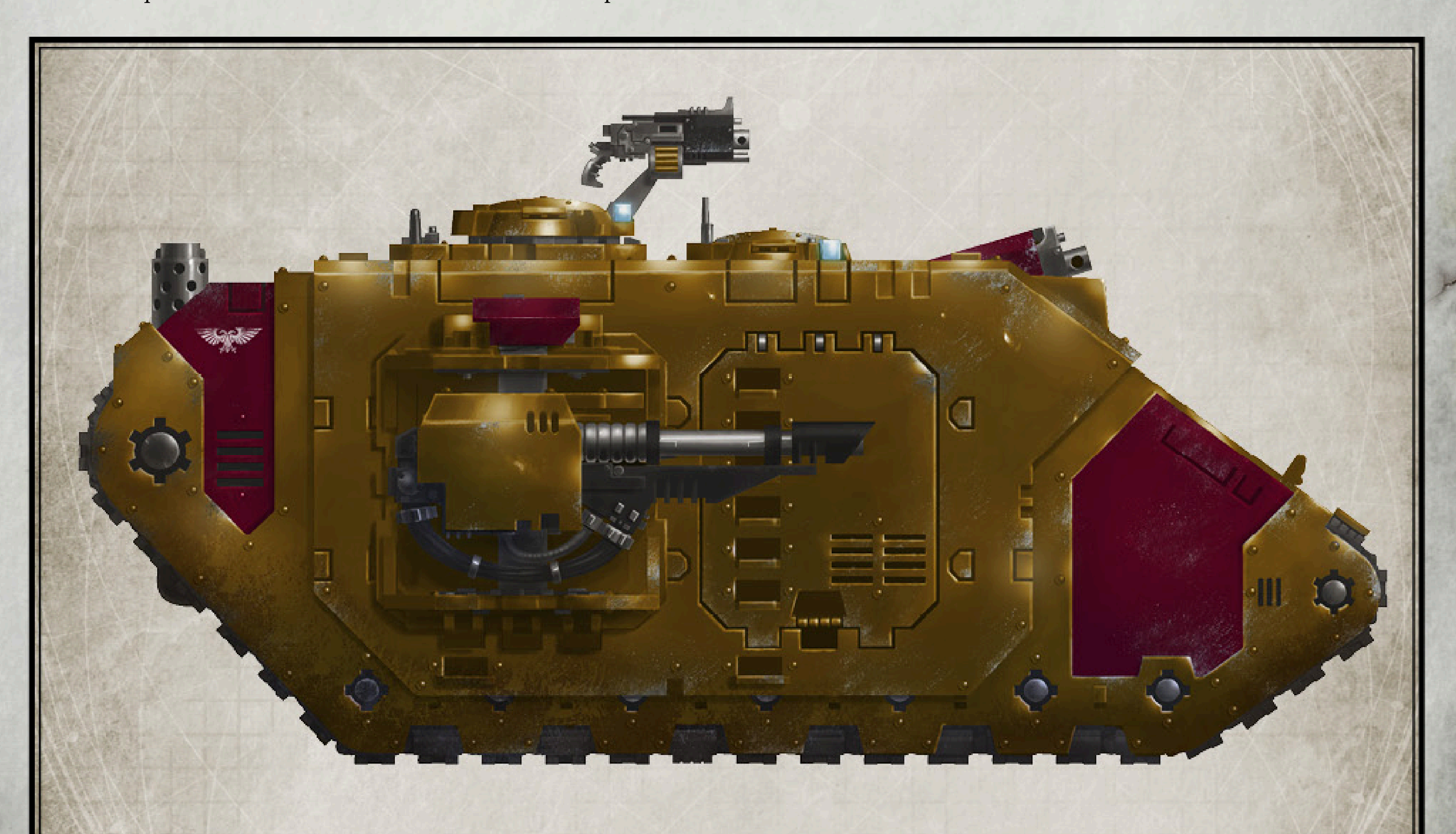
El Land Raider es posiblemente el tanque más poderoso y versátil que poseen las Fuerzas Imperiales en el Milenio 41. Poseedor de un temible repertorio de armas, hiper-duradero Adamantio y la capacidad de transportar a una escuadra de guerreros bien equipada a la batalla, el Land Raider puede funcionar tanto como vehículo de combate como vehículo de transporte pesado. Un solo Land Raider puede cambiar las tornas a favor del imperio en una batalla desesperada, y un despliegue masivo de ellos puede suponer el triunfo en la guerra.

Por todo esto, los Land Raider son relativamente escasos, ya que son escasos los Mundos Forja que aún conservan los secretos para su creación, y que incluso poseyendo, requiere el empleo de enormes recursos y tiempo para su construcción. Los Land Raider poseen asimismo un belicoso y complejo Espíritu Máquina que lleva su tiempo dominar, y el coste que supone permitiría el ensamblaje de por lo menos un centenar de vehículos menores. Cada uno de los Land Raider es venerado como una reliquia de incalculable valor, y es encomendada solamente a las fuerzas de élite del Imperio, y desplegado cuando la victoria es necesariamente vital. Es considerado un pecado casi irredimible el permitir que uno de estos vehículos sea destruido, y campañas enteras se han librado para recuperar Land Raiders perdidos en el campo de batalla.

Los más antiguos y condecorados de estos tanques son los Land Raider Venerables utilizados por los Adeptus Custodes. La historia de muchos de ellos se remonta tiempo atrás, hasta los primeros días del Imperio. Estos tanques avanzaban en medio de las desplegadas puntas de lanza acorazadas que sacudían la tierra durante la Gran Cruzada. Aplastando opresores alienígenas bajo sus orugas, mientras luchaban para liberar a la Humanidad de los horrores de La Vieja Noche, y apuntaron sin piedad sus armas contra las Legiones Traidoras una vez que su traición fue revelada. Durante diez mil años estas nobles máquinas de guerra han luchado por el Imperio, y cada una se ha forjado una leyenda tan magnífica como la que poseen los más grandes campeones Imperiales.

Los Land Raider Venerables poseen espíritus máquina de la Clase Magos, entidades nobles y agresivas que pueden independientemente apuntar y disparar las armas del tanque y coordinar sus rituales de autoreparación cuando las circunstancias lo requieren. Existen historias de estas intrépidas máquinas de guerra que han peleando aún después de que su tripulación de Custodes fuera asesinada, vengándose sangrientamente por sus muertes.

Estos vehículos son el principal transporte terrestre de los Adeptus Custodes, un testimonio de cuán imparables y elitistas son realmente los Diez Mil. Orugas girando, armas tronando, los Land Raider Venerables transportan a sus pasajeros al corazón de la batalla, y entonces los apoyan con un poderío armado sin igual una vez que desembarcan. En circunstancias extremas estas asombrosas máquinas de Guerra han sido teletransportadas directamente al campo de batalla, sus cascos las protegen de la corrupción empírica, un efecto colateral común al viajar a través de la disformidad, su viaje es asegurado por el uso del antiguo modelo de teleportarium Golpe Divino. Con esta táctica han logrado muchas victorias los Adeptus Custodes; es raro el enemigo que pueda sobrevivir a la aparición repentina de un Land Raider lleno de semidioses en el medio de su línea de batalla.



En la foto de arriba está el Land Raider Venerable *Gloria al Trono*. Este poderoso ingenio de guerra ve su primera batalla en la defensa del Palacio del Emperador durante la culminación de la Herejía de Horus. Aunque gravemente dañado durante aquel conflicto apocalíptico, el *Gloria al Trono* ha permanecido con el Adeptus Custodes desde entonces, reparándose una y otra vez y consagrándose en incontables y sangrientos campos de batalla.



EL ESPLENDOR DE LA SAGRADA TERRA

Los Custodios llegan al campo de batalla en compactas fuerzas de élite de guerreros altamente entrenados. Constituyen una visión espectacular con su armadura dorada y su equipo de guerra gloriosamente trabajado, orgullosos vexillas que se elevan sobre sus líneas. Sin embargo, para los enemigos del Emperador, son el terror de la muerte encarnado.



Capitán General Trajann Valoris



El poder ensamblado de los Adeptus Custodes surge en la batalla. Liderados por su heroico Capitán General y una banda de temibles Custodios Allarus, se estrellan contra las líneas de la Guardia de la Muerte como manifestación de la venganza del Emperador.

Liderados por formidables Custodios Allarus, una gloriosa hueste de Adeptus Custodes se lanza a la batalla contra los herejes guerreros gólems de la Legión Traidora de los Mil Hijos.



Capitán Escudo con espada centinela y misericordia

Pretor Vexilus con escudo tormenta y misericordia



Guardia Custodio con espada centinela, escudo tormenta y misericordia


Alcaide Custodio con lanza guardiana y misericordia

Capitán Escudo con lanza guardiana y misericordia

Alcaide Custodio con lanza guardiana y misericordia


Una estoica banda de Adeptus Custodes se mantiene firme frente al ataque de la traidora Guardia de la Muerte. Resistiendo las asquerosas plagas de su enemigo, Alcaides Custodios y varios Guardias defienden con determinación a su Pretor Vexilus.

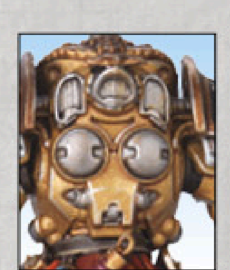
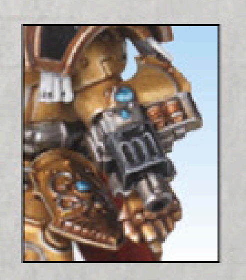
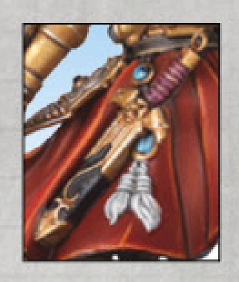

Guardias Custodios con lanza guardiana y misericordia



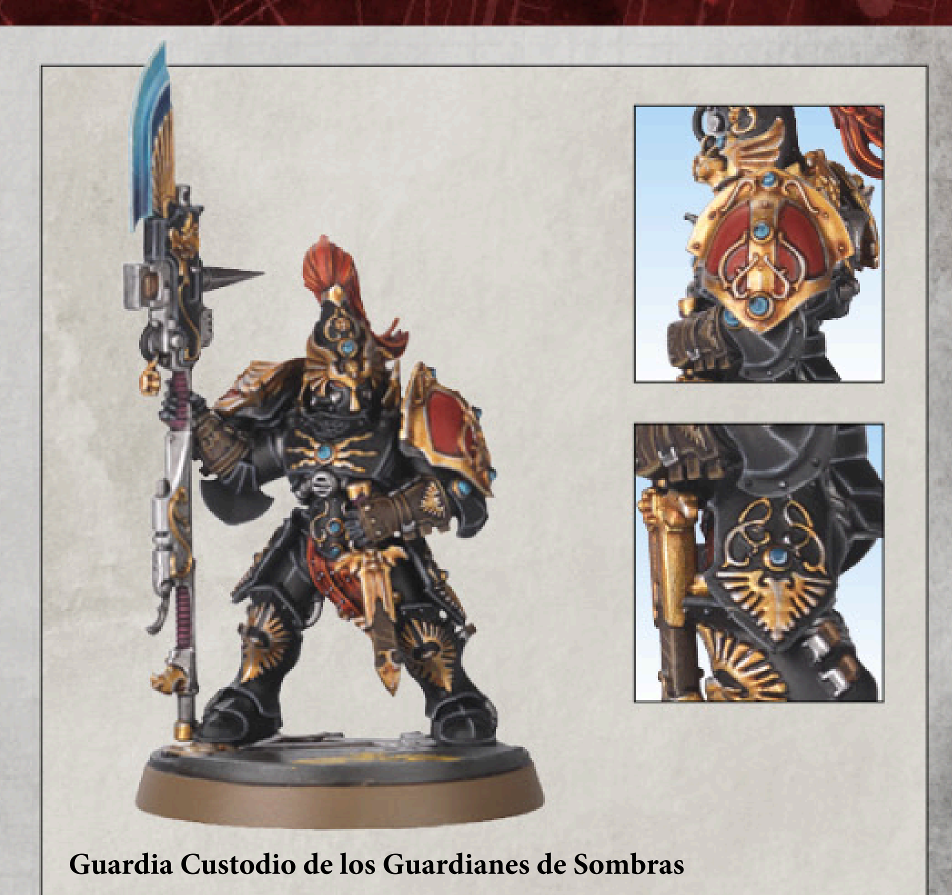
Guardia Custodio de la Guardia Solar

Capitán Escudo de los Emisarios Imperatus

En los helados confines septentrionales de Gathalamor Prime, una orgullosa fuerza de los Adeptus Custodes soporta la carga de la Legión Negra, estabilizando la línea mientras que el Astra Militarum usa sus blindados pesados para bombardear a las fuerzas del Caos.


Custodio Allarus de la Hueste Pavorosa



Guardia Custodio de los Guardianes de Sombras

Ampliamente superados en número por oleadas y oleadas de Orkos Luna Malvada, una banda de élite de Custodios se mantiene en su posición, defendiendo el complejo de búnkers del coro astropático Tyborial.

Pretor Vertus con lanza de interceptor en moto a reacción Dawneagle con bólter huracán

Un escuadrón de Pretores Vertus desciende entre las ruinas eclesiásticas de Glorificum Alpha, con sus auspicators buscan objetivos blindados que derribar.

Custodios Allarus con hacha de castellano, lanzagranadas balistus y misericordia

Pretor Vexilus en armadura de Exterminador Allarus

Custodio Allarus con lanza guardiana y lanzagranadas balistus



Un par de Dreadnoughts Contemptor Venerables cargan a la cabeza del avance de los Adeptus Custodes, uno disparando su cañón de asalto modelo Kheres mientras el otro vaporiza al enemigo con la energía supercaliente de su cañón de fusión.

LAS AGUILAS VIGILANTES

El Adeptus Custodes tiene acceso a algunos de los personajes, unidades y maquinas de guerra más poderosas del universo de Warhammer 40,000. Cada miniatura es un campeón por derecho propio y puedes organizar los ejércitos de Custodes de innumerables formas. Esta sección proporciona inspiración para tu propia colección mostrando algunos ejemplos.

Formada por solo seis miniaturas, esta fuerza puede parecer pequeña. Sin embargo, cada guerrero es tan poderoso que esta colección puede enfrentarse en igualdad de condiciones a ejércitos de varias veces su tamaño de cualquier otra facción de Warhammer 40.000. Lo mejor es que esta fuerza se puede construir con solo dos cajas de miniaturas: la Caja de Escuadra de Guardias Custodios y la del Dreadnought Contemptor, y la baja cantidad de miniaturas supone que puedes prodigar un tiempo y atención generosos a cada una de las miniaturas de los Adeptus Custodes.

Esta colección es un buen ejemplo de una pequeña compañía escudo. Liderada por el Capitán Escudo Nathadian Steale, que blande su espada de centinela con efecto letal al tiempo que desvía las armas de sus enemigos con su escudo de tormenta. Junto a Steale se alza Caltor Tasolian, veterano de una docena de zonas de guerra y Vexilus Praetor de su compañía escudo. La potencia de fuego pesada y la fuerza blindada corren a cuenta de un Dreadnought Contemptor Venerable, Eratorius. Entretanto, los guerreros de línea de la fuerza son una escuadra de Guardias Custodios conocida como los Protectores del Trono.

Además de ser una fantástica fuerza inicial, esta colección cumple los requisitos de un Destacamento Patrulla, por lo que es Veterano y te otorga tres puntos de mando para gastar en Estratagemas vitales.



El Capitán Escudo Nathadian Steale lidera a su compañía escudo, las Águilas Vigilantes, al combate.



HUESTE ESCUDO FURIA DE TERRA

Una vez hayas empezado tu colección de miniaturas Citadel de Warhammer 40.000, es inevitable que crezca hasta tener un tamaño considerable. Esta hueste escudo liderada por el Capitán General Trajann Valoris, que incluye dos compañías escudo entre sus filas, es un ejemplo excelente de cómo una colección de Adeptus Custodes puede convertirse en un ejército impresionante.

La hueste escudo Furia de Terra fue reunida por Trajann Valoris para enfrentarse a la amenaza de un asalto en masa de Marines Espaciales del Caos contra Elysia. Esta colección está organizada a partir de la fuerza inicial detallada en la página previa y cumple los requisitos de un Destacamento de Batallón y de un Destacamento de Vanguardia. Cada uno de los cuales puede considerarse una compañía escudo. Esto ofrece siete fantásticos puntos de mando al jugador para gastar en Estratagemas.

El primero de estos Destacamentos, el de Batallón, está liderado por el propio Capitán General. Aunque es un guerrero reconocido, Valoris sabe que incluso él necesita consejo en combate. Es por eso que el batallón incluye al Capitán Escudo Anatolyn Ganorth que se espera que actúe como ayuda de Valoris y que luche junto a él. El Vexilus Praetor Toxvyrd Basillaeus porta el Vexilla de la compañía escudo, complementando el grupo de mando de la fuerza.

El núcleo de auramita de la hueste está formado por tres unidades de Guardianes Custodios. Estos guerreros, los Protectores del Trono, los Vigilantes y los Filos Áuricos, son capaces de enfrentarse a enemigos muy superiores en número. Todos ellos forma una fuerza que puede plantar cara a cualquier enemigo de la galaxia.



El resto del Batallón está formado por el Dreadnought Contemptor Venerable Darian, y los Custodios Allarus conocidos como los Leones Solares. Estos últimos van al combate en el Land Raider Venerable *Ira de las Eras*, que puede destrozar las filas enemigas por sí solo.

La segunda compañía escudo, el Destacamento de Vanguardia, tiene una composición más peculiar. Liderado por el Capitán Escudo Steale y su camarada el Vexilus Praetor Tasolian, la fuerza solo está compuesta por unidades con el rol en combate de Elite. Dos bandas de Guardaespaldas Custodios, los Indómitos y los Centinelas del Emperador, forman un centro inamovible y se aseguran de que esta hueste pueda ocupar y mantener localizaciones cruciales del campo de batalla y resistir los ataques enemigos más agresivos. Otro Dreadnought, Eratorius, marcha respaldando a los Guardaespaldas. Por otra parte, los Vertus Praetors, conocidos como Flechas del Sol aportan a la fuerza un elemento de gran velocidad y pegada, golpean en vanguardia y aniquilan amenazas antes del asalto principal.

1. **Capitán General Trajann Valoris**
2. **Capitán Escudo Ganorth**
3. **Capitán Escudo Steale**
4. **Vexilus Praetor Tasolian**
5. **Vexilus Praetor Basillaeus**
6. **Guardia Custodia, Los Protectores del Trono**
7. **Guardia Custodia, Los Vigilantes**
8. **Guardia Custodia, Los Filos Aúricos**
9. **Custodios Allarus, Los Leones Solares**
10. **Alcaides Custodios, Los Centinelas del Emperador**
11. **Alcaides Custodios, Los Indómitos**
12. **Dreadnought Contemptor Venerable, Eratorius**
13. **Dreadnought Contemptor Venerable, Darian**
14. **Vertus Praetor, Flechas del Sol**
15. **Land Raider Venerable, *Ira de las Eras***